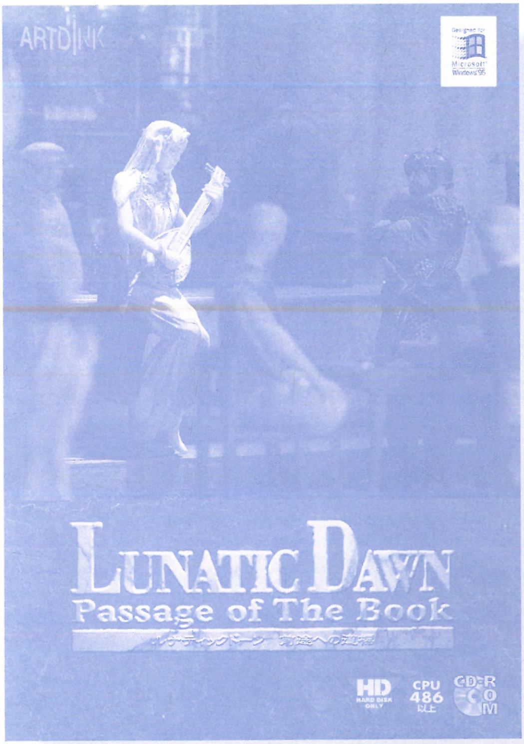
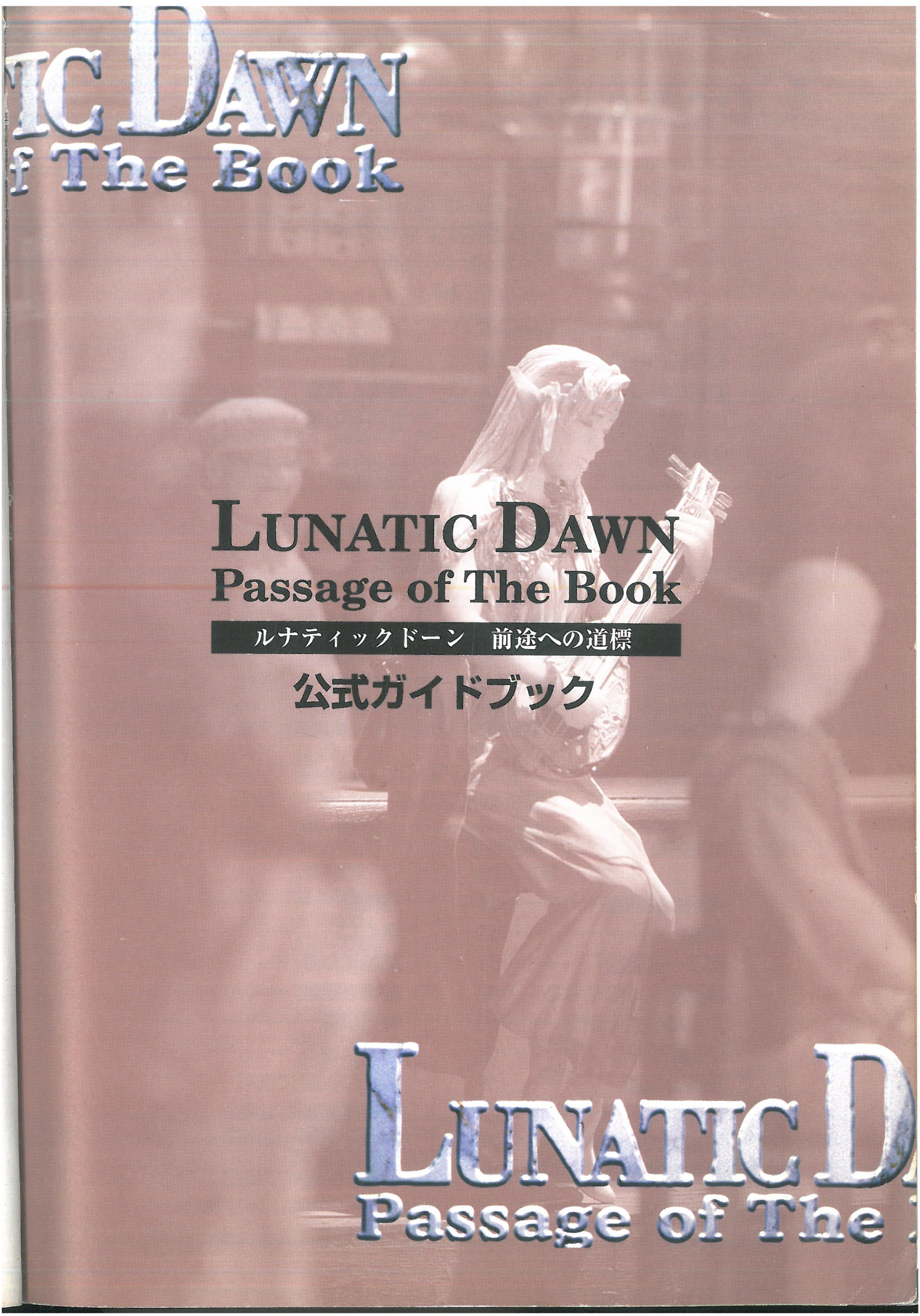
ARTDINK OFFICIAL BOOKS

ルナティックドーン 前途への道標 公式ガイドブック



ZEST



LUNATIC DAWN
Passage of The Book

ルナティックドーン　前途への道標

公式ガイドブック

CONTENTS

CHAPTER;1
[ゲーム解説]キャラクター
～冒険への序曲～
17

CHAPTER;2
[ゲーム解説]戦闘
～戦塵への舞曲～
39

CHAPTER;3
[ゲーム解説]イベント
～英雄のための交響曲～
53

CHAPTER;4
タウンガイド
～大陸賛歌～

CHAPTER;5
ダンジョンガイド
～迷宮の挽歌～

CHAPTER;6
データファイル
～小品集～

ルナティックドーン世界地図



都市間の移動日数と移動費

水鏡都市⬅➡白夜の村
140G/7days
水鏡都市⬅➡岩塊の町
150G/8days
水鏡都市⬅➡月明の村
230G/12days
白夜の村⬅➡流砂の町
130G/7days
白夜の村⬅➡砂海都市
400G/10days
流砂の町⬅➡月明の村
250G/15days
流砂の町⬅➡砂海都市
150G/8days
流砂の町⬅➡星屑の町
230G/10days
砂海都市⬅➡茫洋の港町
130G/7days
砂海都市⬅➡星屑の町
150G/8days
茫洋の港町⬅➡鈴音の町
140G/7days
茫洋の港町⬅➡東方都市
200G/9days
東方都市⬅➡深森の町
200G/8days
鈴音の町⬅➡星屑の町
200G/9days
鈴音の町⬅➡東方都市
180G/7days

World of LUNATIC DAWN



深森の町⟺細流の村
120G/5days
細流の村⟺漁火の町
500G/8days
細流の村⟺天鐘の町
150G/8days
細流の村⟺鈴音の町
230G/15days
天鐘の町⟺千年都市
120G/5days
天鐘の町⟺星屑の町
230G/12days
千年都市⟺月明の村
150G/8days
千年都市⟺漁火の町
160G/6days
星屑の町⟺月明の村
160G/8days
月明の村⟺三角州の村
230G/12days
漁火の町⟺三角州の村
210G/10days
漁火の町⟺岩塊の町
700G/14days
三角州の村⟺岩塊の町
210G/10days

ルナティックドーンの世界観

名もなき大陸

Passage of The Book : 1

神と悪魔が見守る大地は
時の流れにうつろいゆく

これからあなたが冒険する世界には、定まった名などありはしない。あなたが名付け、そう呼ぶことにした世界は、ほかの時、ほかの場所では全く別の名で呼ばれることになる。多くの「時」の間にそれぞれの世界が存在し、そしてそこで多くの命が生まれ、生き、死んでいく。それだけは確かなことだ。

この世界が何者の手によって作られたか知る術はない。しかしながら、この世界には神と悪魔が存在していることは確認されている。そしてこれらの大いなる存在は、それぞれの方法であなたの世界に関わってくる。

人の身を装い、冒険者の中に立ち混じりつつ世界をさまよう「神」。彼は自ら“不死者”を名乗り、素質ある者に、人を超えるための助力を与える。そして、定まった周期ごとに現われ、魔物を次々と召喚しては、破壊の限りを尽くし、去っていく「悪魔」。

神、悪魔と聞いた時、我々は激しい対立と戦いをイメージする。しかしこの世界では、両者は直接争うことはない。ただ、お互いの方法で世界に干渉しているだけである。

―― それは何のために？

もしかすると、彼らには共通の目的があるのかもしれない。そのためにこの世界の冒険者たちを動かすことが、彼らの役割なのだろうか……。

World of LUNATIC D

異形の影

Passage of The Book : 2

光と闇がせめぎ合うところ
そこに住むは人のみにあらず

この世界は、互いに対立する4つの法則によって支えられている。善と悪、そして秩序と混沌——。

これらが、この世界のすべての存在に影響を与える。人々の心に善を求める思いが強ければ、悪はその力を失う。人々が秩序を求めれば、混沌はその勢いを減少させる。悪が力を増せば善は衰え、世が混沌を求めれば、秩序は退けられる。あなたを含むすべての人間は、これらの影響を逃れて生きることはできない。

そして、忘れてはならない。人の生きざまが、世界そのものに影響を与え得るということを。なぜなら、世界は常に4つの力の均衡の上に、その存在を保っているのだから。

例えば、人は常に英雄を求めている。街の外には魔物がはびこり、人々を脅かしている。彼らと意志を通じ合わせることはできない。ただ逃げ出すか、あるいは殺し合うか——このような世界だからこそ、人々は強者の出現を切望する。

彼らの目の前に現れた英雄は、人々の希望となり、指標となる。彼らは多くの人々の心を動かすことで、世界に影響を与えることができるのだ。

もしかしたら、あなたの存在が世界の天秤を大きく動かすかもしれない。冒険者を志すのなら、そのことを心に留めておいてほしい。

Passage of The Book : 3

人の息吹き

人集い、
かかわり合うことが
歴史のうねりへと変わる

人が自衛や取引のために集まり定住する時、そこに社会ができ、街が生まれる。

あなたの冒険するこの世界には、多くの危険が待ち構えている。危険を求め歩く冒険者はともかく、日々平凡な暮らしを営む人々にとっては、決して歓迎できる状況ではない。

それゆえ、彼らは自衛する。互いに相集まり、集落を高い壁で囲み、兵を置いて門を守る。この城壁こそが、徘徊する魔物から人々の暮らしを守る結界なのだ。

城壁の内側には、さまざまな施設が存在し、人々の暮らしを支えている。定住しない冒険者にとっても、街は安全と心のこもったサービスを提供してくれる、なくてはならない存在である。

そして、さらに大きな危険に対処し、またさらなる発展をとげるために、街は互いに連係して、より巨大な勢力圏を築いていく。これが「国家」である。

この世界の国家は、それぞれ独自の文明を発展させている。鉄の武具と鉄の掟を持つ秩序の国「レンシア」。風のように自由な民が住む混沌の国「イルタール」。誇りと慈しみの心が香る善の国「竜江」。生きることに正直な悪の国「日紫」。

4つの力のうち、特定の要素が強まると、人々もその影響を受ける。場合によっては、街が所属する国家を変えてしまうほど、その影響は重大だ。国家勢力の盛衰は、そのまま世界バランスの表れなのである。

Passage of The Book : 4

道と荒野

大河を水の流れるように
大いなる歴史を人は生きる

この世界に住む人々は、ほとんど街の外へ出ることはない。普通なら街の郊外に居を構えているはずの農民たちも、幾世帯かが寄り集まって家を建て、集落を形成している。それほどに、この世界の荒野は危険なのである。

むろん例外は存在する。例えば商人たちは、仕入れのため、あるいはより価値ある商品を求めて、街から街を渡り歩く。食糧や日用品のように常に人々に必要とされる品で商う者は、お

戦う運命 さだめ

Passage of The Book : 5

冷たい鋼は肌を割き
吹く風は、血の香をはらむ

危険を肩代わりするのが冒険者の稼業である以上、闘いを避けることはできない。彼らにとって、そしてあなたにとって、戦闘とは特別な出来事ではなく、日常の出来事に過ぎない。

冒険者に必要なものは、鋭い判断力と戦闘力、早い逃げ足と良い武器である。

敵と遭遇した時、自分や仲間たちの実力と、敵の実力を見比べることが、正しい判断の第一歩となる。戦術をどうすべきか、敵はどのような戦法でくるのか、戦って勝ち目はあるのか－－これらをすべて正確に判断できるようになることが、自分の命を守ることにつながる。

また敵も、小型の野獣から亜人間、大型の魔物、盗賊団やほかの冒険者たちに至るまでさまざまである。より強力な敵に対処するためには、的確な戦術もさることながら、冒険者自身の能力と、優れた武器がなにより必要になることだろう。また、戦術では埋め切れない力の差というものも存在する。

どうしても勝てない敵と判断したら、仲間に声をかけて早々に逃げ去るのが最も賢明だ。冒険者にとって、戦いに敗れることは不名誉ではない。己れと仲間の生命を守ることこそ、最大の名誉であることを忘れてはならない。

そらく数人で協力し、大規模なキャラバンを組んで自己と商品の安全を図っているのだろう。しかし高価で希少な商品を扱う者は、そのように無駄な費用のかかる方法を好まない。

そこで、彼らに代わって危険な旅を引き受ける存在が登場する。それが冒険者たちだ。彼らは戦闘能力のない商人たちの依頼を受け、商品の配達や仕入れを代行し、報酬を受け取るのである。そうした冒険者の中には、依託された商品を横領するような不心得者も存在する。そのようなならず者たちを退治するのも、また冒険者の仕事となる。

戦闘力があり、腰が軽い冒険者に対しては、そのほかにも多くの依頼が舞い込む。護衛や救出、物品の強奪、魔物退治、刺客……。

正業につき社会を担う代わりに、危険を肩代わりする。あるいは排除することで社会に貢献する──それがこの世界における冒険者の役割なのである。

生と死

Passage of The Book : 6

生命あるものは
必ず滅びる
しかし、運命は
受け継がれる

経験を重ね、人間の望み得る限界に達した冒険者であろうと、あらゆる戦闘を無傷で勝ち抜くことはとうてい望めない。それゆえ負傷や、毒・麻痺などの悪い状態を回復する手段は常に用意しておかねばならない。

最も一般的な対処は、休息を取ることによって体力や気力を回復する方法だ。しかし、戦闘中にこの方法を使うわけにはいかない。街の道具屋などで入手できる薬品類も有効である。体力、気力、状態などを回復させるための薬品が、妥当な価格で販売されている。

魔法による回復という手段もある。大量のアイテムを携帯しなくてよい、という利点はあるが、知力を高めることと魔法を身につける訓練が必要だ。

しかし回復手段が用意されているにも関わらず、不運にして仲間が死んでしまうこともあるだろう。だがこの世界では、条件さえ満たせば死者を復活させることも不可能ではない。これには町の寺院に依頼する、あるいはある魔法を入手する、という2つの方法がある。ただし、いずれも決して簡単ではないことを憶えておいてほしい。

もし冒険の最中にあなたが死んでしまったら、そこで冒険を終えなければならないのだろうか？　いや、必ずしもそうとは限らない。あなたの信頼できる仲間が、復活のための努力をしてくれることもある。

また、あなたが中途で倒れたとしても、結婚して子供を設けていれば、その子があなたの意志を継いでくれるかもしれない。子へ、孫へと冒険者の物語は受け継がれていくのである。

魔法

Passage of The Book : 7

4つの力の源から湧き出よ神秘の技

あなたが冒険するこの世界には、物理の法則を離れた強力な力── 魔法が存在する。魔法は武器や防具と同様、あなたの冒険を助けてくれる重要なファクターである。

この世界の魔法は、その性質から推測するに、4つの世界法則にちなんでいるものと考えられる。

主に敵を攻撃する秩序の魔法と、敵全体を攻撃する混沌の魔法。自己回復のための善の魔法と、敵から体力や気力を奪い取る悪の魔法。魔法にはこれら4つの体系が存在し、街の寺院ではアイテムの形で販売されている。

魔法は、それを使う術者の心と魔法自体の性質の交流によって成り立っているのだろう。それゆえ、発動する術者は己れの信条に合った魔法を使う時、最も強大な威力を発揮させることができ、逆に信条に反する魔法では、十分に力を発揮できない。

また、魔法の真の奥義を極めるためには、寺院に頼っていてはならない。各系統における究極魔法は、寺院では入手できないからだ。これらを求めることも冒険のひとつの目的だといえるだろう。

新しい『ルナティックドーン』の世界

自由度を重視した本格RPG『ルナティックドーン』シリーズは、本作『前途への道標』で通算4作目となる。回を重ねるごとにプレイしやすく、また内容も奥深くなり、多くのファンを魅了し続けている。

今作の『ルナドン』は基本的に前作のシステムを継承しつつ、新しい要素をふんだんに取り入れているため、新規ユーザーはもちろん従来のユーザーも楽しめるような作りになっている。

例えば、マップの全面改変。世界マップやダンジョンマップが全く新しいものになっているため、新たなルナティックワールドを冒険できる。そこでは、あなたの行動次第で未体験の新しい事件や伝説が生まれることだろう。また、そこに住む多くの人たちとのコミュニケーションの機会も豊富になった。仲間とのアイテムの受け渡しや装備変更などの便利さを取り入れるとともに、個性的な会話も楽しめる。友情から愛へと変わることもあり、時には別れも訪れるだろう。さらに、戦闘においてもより奥深くなった。職業クラスや属性を重視し、特殊技能や専用アイテムという要素が加わっている。これによって成長の仕方や装備の選択、依頼のこなし方などに、プレイヤーの個性が確実に反映していくことだろう。

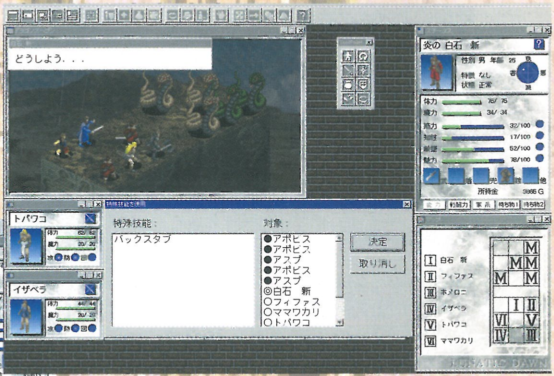
この新しい自由世界において、あなただけの足跡や伝説を産み出していくことができる。それこそは想像力によって得られるリアルな喜びであり、本来のRPGの楽しみ方であろう。

冒険の途上では、時に思いもよらない事件があなたを襲うだろう。峠に待ち伏せする盗賊団、突如暴走する狂った精霊、道場破り、それらを乗り越えられるかどうかは、普段からの鍛錬がものをいう。





新世界。そこであなたがどのような歴史の中を生きようとも、この大陸の存在はゆるがない。大陸では多くの個性的な人々がさまざまな目的や夢を持って暮らしている。そして静かなる時の流れに沿って生きているのだ。





フォーメーションの回転や職業クラスによる特殊技能が加わったことで、キャラクターの個性が強くなり戦術の幅も広がった。戦いの中で活路を見い出すには、それらを把握していることが重要なポイントになるだろう。

さまざまな人との出会いがあなたを変えていくことだろう。特に本作では旅の仲間とのコミュニケーションが重要だ。苦労を分かち合う友の指向を知ることで旅の楽しさや安全を増すことができる。そしてあなたが望むなら愛を育むこともできるだろう。

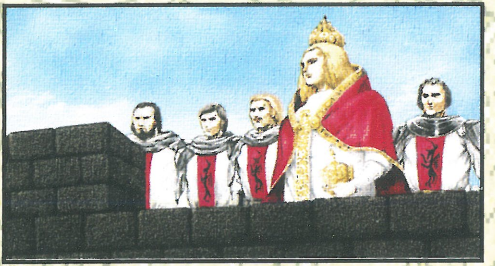
冒険の終焉

あらゆるものに終わりがあり、すべての者に等しく死は訪れる。『ルナドン』の冒険者たちも、いずれはその冒険にピリオドを打つ時がやってくる。はたしてあなたは、どのような終わりを望むだろうか？

国王になる

冒険者にとって、ある意味で最高の終わり方がこのエンディングだろう。わずかな金と装備だけを元手に、さまざまな冒険を重ねて名声を上げ、ついに大きな試練を乗り越えて一国の王になる。あなたが行ってきた冒険やこれからの行政は伝説となり、この世界の歴史が続く限り、語り継がれていくことだろう。

レンシア



イルタール



竜江



日紫



引退する



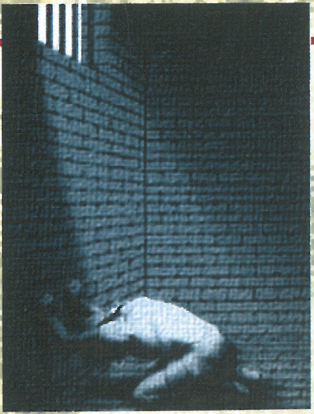
興奮と波乱に満ちた冒険生活に別れを告げ、平凡で静かな余生を過ごすことを選択する。今まで共に死線を超えてきた装備品を身につけることも、もう二度とない。今までの冒険の数々の思い出が、あなたの心に去来する。

寿命を迎える



若い頃から数々の修羅場をくぐり抜け、数十年に渡って第一線に立ち続けた冒険者にも、かならず最期の時はやってくる。寿命――死という名の終わりは必ず訪れるのだ。あなたはもう戦いの渦中に身を置く必要はない。永遠の休息の時がきたのだから。

牢屋に入る



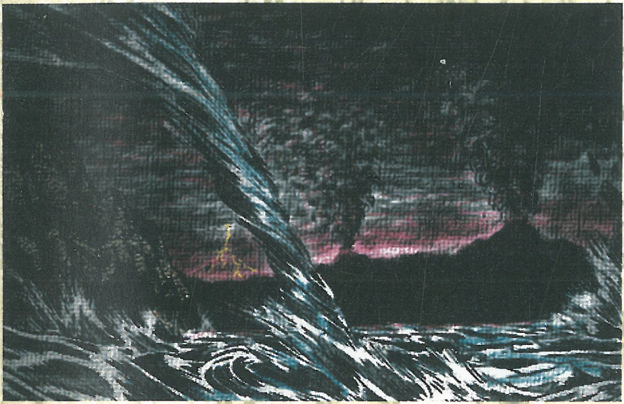
世間をはばかる悪事を働いた者に訪れる最期。それまでは警備兵の目を逃れ、好き放題に暮らしてきたかもしれない。しかし、もはや悪運は尽きた。警備兵に捕われた冒険者は、その罪の報いとして、今後の生涯を狭く暗い檻の中で送ることになる。

死亡する

力及ばず、その場に倒れ伏したあなたの意識はどんどん遠のいていく。心の中に去来するものは、己れの力不足への嘆きか、それとも無理な冒険に挑んだことへの後悔か……いずれにせよ、あなたは志半ばにして舞台から去ることを強いられたのだ。



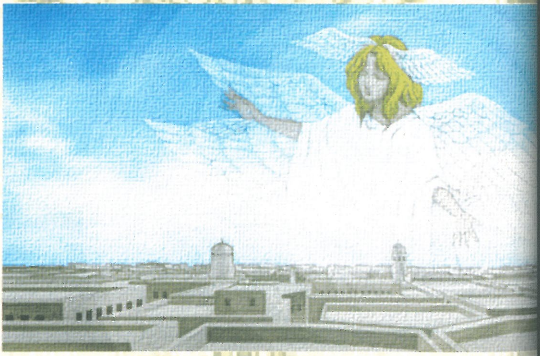
世界を破滅させる

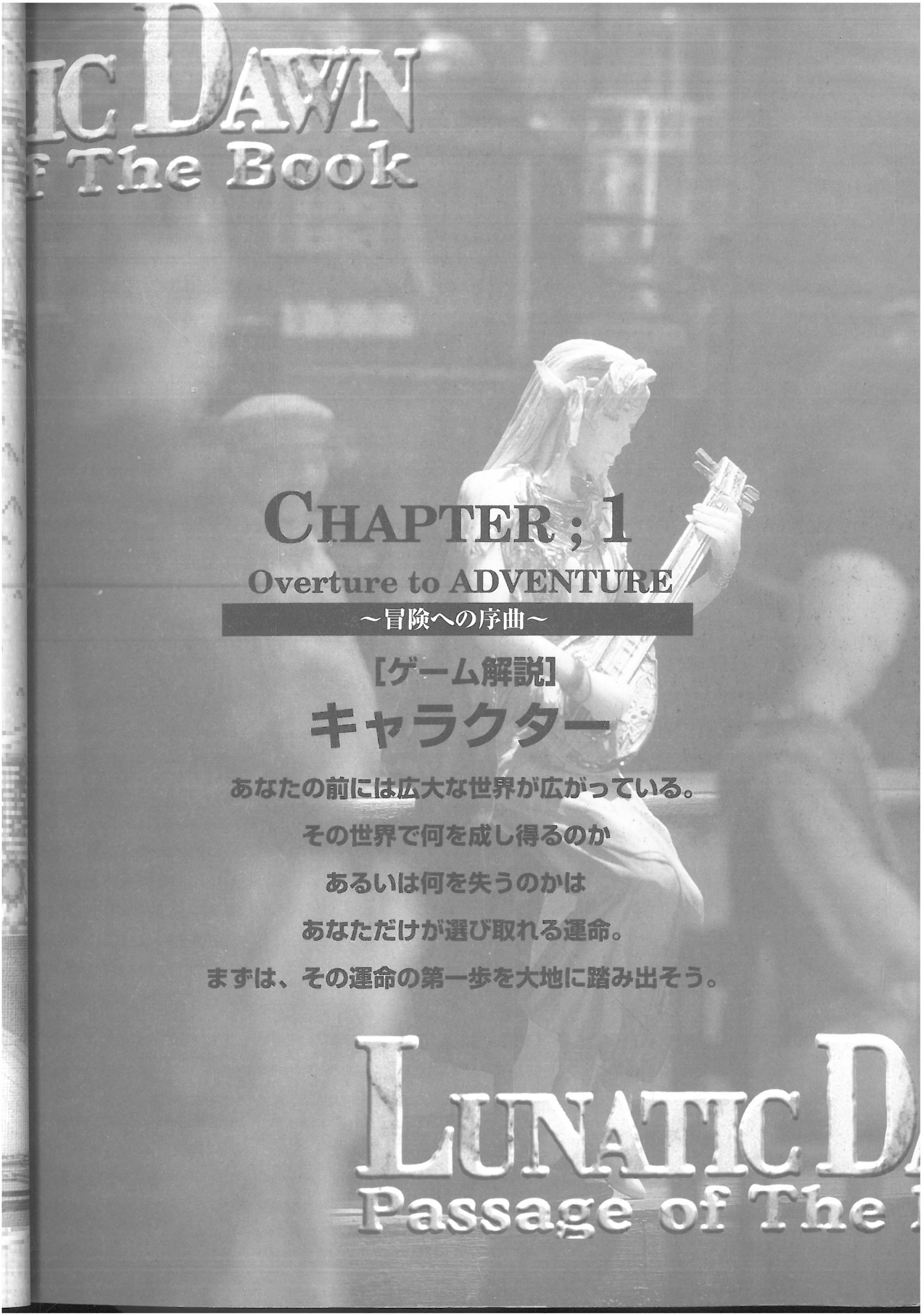


あなたは、誰一人知らない迷宮の最深部に立っていた。阻もうとするものは多かったが、いずれもあなたの敵ではなかった。警告の言葉を無視して、目の前の機械に手をかける。激しい地震、すべての崩壊……そして、世界は無に帰った。

神になる

あなたの力は、あらゆる面ですでに人間を超えていた。いや、神の力さえ超えていたのだ。あなたに打ち負かされた神は、静かに宣言した。あなたに神の座を授けることを――そして、新たなる名が神の座に刻まれた。





CHAPTER ; 1

Overture to ADVENTURE

~冒険への序曲~

[ゲーム解説]

キャラクター

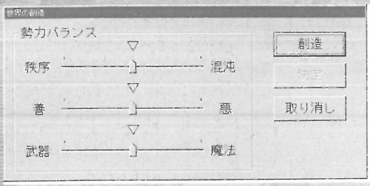
あなたの前には広大な世界が広がっている。

その世界で何を成し得るのか

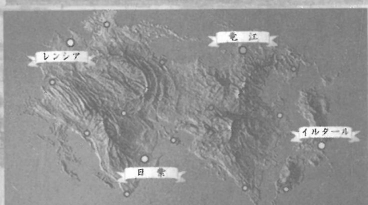
あるいは何を失うのかは

あなただけが選び取れる運命。

まずは、その運命の第一歩を大地に踏み出そう。



勢力のバランスは、どちらかを多くすればどちらかが減るシーソーのような関係になっている。無理に変更しなくてもいいだろう。



勢力のバランスによって、国ごとの勢力や位置関係が変ってくる。気に入らなければやり直して好みの配置を見つけよう。

冒険への序曲：1

世界の創造

各勢力のバランスを決定 すべてはここから始まる

ルナティックドーン（通称『ルナドン』）を始めるには、まず冒険の舞台となる世界を創造しなければならない。といっても、世界を構成するいくつかの要素のバランスを決めて名前をつけるだけでいい。

世界を構成する要素とは、「秩序」と「混沌」、「善」と「悪」、そして「武器」と「魔法」の6つ。それぞれの項目は互いに関連している。例えば「善」の力を強めれば「悪」の勢力は弱くなるという具合に。このうちの「善」「悪」「秩序」「混沌」は属性と呼ばれ、ゲームスタート時の各国の勢力や位置などに関連している。「善」が強ければ「善」の属性を持った国が繁栄している状態でスタートする。また「武器」と「魔法」は戦力の構成を表しており、「武器」に比重を置けば魔法がほとんど使われない世界に変わってくる。これといった目標がないならば、バランス調整をしないままで始めるのがいいだろう。

属性の意味

この世界にあるものは、そのほとんどが４つの属性に関連している。その仕組みとは、「同じ属性を持つものは、より強い力を発揮する」というものだ。例えば「善」の属性を持つものは、同じ「善」の力を帯びたものを使うことでより強い効果を得られる。また、相反する「悪」の属性を持つものが「善」の力を受けた時には、「悪」の属性を持つものにとって不利な方向に力が働いてしまう。

冒険への序曲：2

キャラクターを選ぶ

この世界での分身となるキャラを探し出そう

冒険の舞台となる世界が決まったら、次はこの世界であなたに代わって冒険するキャラクターを選ぼう。多くの個性的なキャラクター候補がいるので、その選択に悩むかもしれないが、ここで慎重にキャラクターを選んでおくことが、後の苦労を減らすことにつながるだろう。

年齢や出身国など、いくつかの選択項目があるので、その中から自分の好みや目的に合ったそれぞれの項目を選び出し、キャラクターを決めていく。ただゲーム未経験の状態ではキャラクターの善し悪しがはっきりしないかもしれない。そんな時は、ざっと全候補のキャラクターを流して、直感や雰囲気で決めてしまうのもひとつの手だ。

Message from the Book

前作のキャラでプレイ

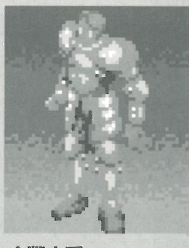
『前途への道標』では、前作『開かれた前途』で育て上げたキャラクターを持ってきてプレイすることが可能になった。

本作と一緒にインストールされる「キャラクターコピーユーティリティ」を使えば、前作セーブデータ中に存在するすべてのキャラクター・データを『前途への道標』用に変換してくれるのだ。前作でお気に入りのセーブデータが残っているのなら、ぜひ『道標』でもかわいがってあげよう。

また、このユーティリティを使えば『道標』のセーブデータ同士でキャラクターを交換することも可能だ。

種類について

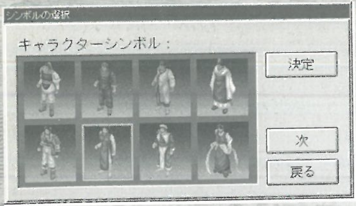
チェック項目の中にある「種類」というのは、一般的なRPGでいう「職業」のようなものだ。だが、ゲーム中に種類が関連するイベントはほとんどなく、単にキャラクターの能力値の傾向を分かりやすく分類したものと言っていいだろう。ただ、戦闘の時などに種類によって戦い方が変わってくるので注意が必要だ。



◆戦士系
全体的に体力が高い傾向にあり、前衛で直接戦闘を行うのに向いている。装備さえ整えば最初からそこそこ活躍できるタイプだ。



◆魔法使い系
全体的に知力が高い傾向にあり、後衛で間接戦闘を行うのに向いている。最初は扱いが難しいが、後々魔法攻撃の豊富さが活きてくる。



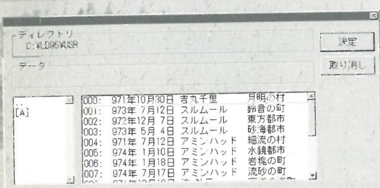
キャラクターシンボルや称号は、ゲーム中いつでも変更できる。成長していく段階で似合わなくなったら変えるといいだろう。

キャラ選択のコツ

キャラクターを選ぶ時、そのキャラクターのシンボル（外見）と称号（「天下無双の」や「お祭り好きの」など）、それに名前の選択に悩むかもしれないが、実際はあまり考慮に入れずに選んでしまっても構わない。シンボルと称号はゲーム中、いつでも好きなものに変更できる。

キャラクターシンボルと称号

苦労せずに最初から優能なキャラクターが作れてしまっては、ゲーム本来のおもしろ味を半減させてしまうかもしれない。参考にするかどうかは別として、キャラを選択する上でのコツを教えておこう。チェック項目のうち、国籍はキャラクターの雰囲気を出すこと以外では、ゲーム開始直後のスタート地点に関わってくる。「世界の創世」で、属性のバランスを減らした国の出身の場合、町の勢力が弱く、効率良く仕事を得ることが難しい。また、店の品揃えも悪いだろう。そうなると、自分の生まれた町で仕事を探すよりも属性の強い国に遠出した方が、結果として効率のいい仕事が得られる。また低年齢の冒険者はさまざまな可能性に恵まれているが、社会経験が浅く、冒険者になるための準備が十分でない。序盤で苦労することになるが、その分、成長した時の喜びも大きいだろう。



こまめなセーブは面倒だと感じるかもしれないが、凡ミスや運命のいたずらによる失敗を取り戻せる確実なテクニックだ。

「とりあえずセーブ」が基本

キャラクターを選択したら、何はともあれ今の状況をセーブしておくことだ。冒険の旅とはとかく先が見えない。ほんのちょっとした準備の不手際や運命のいたずらが、すぐに死につながることもあるだろう。ゲーム全般を通して言えることだが、何か特別な行動を起こそうとする直前にはこまめに状態をセーブし、いつでもやり直しが効くようにしておくことだ。しかし、この厳しい世界で必要時以外のセーブを行わず、真っ向から挑戦するのも緊張感があっておもしろいだろう。

冒険への序曲：3

都市間の移動

計画的な移動が旅を充実させる

『ルナドン』の世界では、町と町の間を移動する場合、かなりの時間と費用がかかる。

想像するに、地図上にある町と町の間には、小さな村落があるのだろう。冒険者たちは、そうした村落に途中の宿を求めるようだ。あるいは、町の入口で通行税や入市税を払わされることもあるかもしれない。

旅の費用が払えないと、キャラクターは移動中に体力を消耗していき、最後は死に至る。「のたれ死に」というやつだ。冒険者の最後としては、少々みじめな姿である。自分や仲間がそんな目に遭わないようにするため、旅程や費用についてきちんと把握しておきたい。

各都市間の移動日数や一人当たりの費用については、冒頭の地図を参照してもらいたい。

注意すべきは、掲載された費用はあくまでも一人当たりの金額であるということ。あなたがパーティを組んでいるなら、メンバー全員が同じ額を負担しなければならない。所持金が極端に少ないメンバーがパーティ内にいないか、よく確認しておくことをおすすめする。

Message from the Book

冒険者の移動法

『ルナドン』の冒険者たちは、町々の間をどうやって移動しているのだろうか。

ゲーム中のグラフィックを見ると、どうも馬車と帆船を使っているようだ。パーティではもちろん、単独行動でもこれは変わらない。一人で馬車を操る冒険者というのも、ずいぶん優雅な感じがする。または、乗合馬車のようなものがあるのだろうか。謎は深まるばかりである。



冒険への序曲：4

訓練所

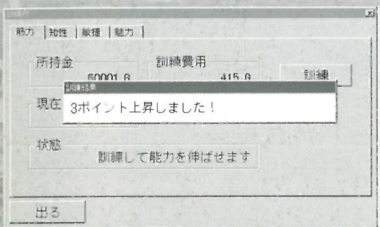
人間というのは、経験を重ねることにより成長するものである。『ルナドン』の冒険者も例外ではない。冒険者たちは、依頼を達成したり、戦闘を行ったりすることで経験を積んでいく。この経験が冒険者たちを成長させるのである。ただし『ルナドン』の冒険者たちは、ほかの多くのRPGとは違い、単に経験値（数字には表れない）を稼いだだけでは成長できない。成長するためには、訓練所で十分な訓練を積む必要がある。

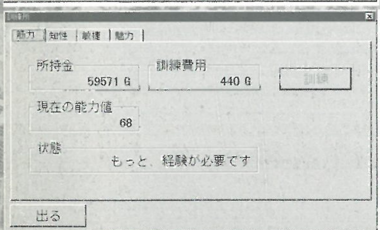
訓練所にて

訓練所では、経験値をもとに、キャラクターが持つ4つの能力値をそれぞれ鍛えて成長させることができる。1回の訓練にはいくらかの費用と2週間の期間を必要とし、費用や期間によって能力値が1～4点上がるようになっている。例えば8週間（約2ヵ月）の訓練を行えば、順調にいって10点前後のアップが見込めることになる。また、費用の方は能力値が高くなるほど高額になっていく。1回の訓練にかかる金額は数百Gというところだが、キャラクターを強力なものに育てるには、数十回の訓練が必要になる。それらを考えると、例えばゲーム開始時に4つの能力値すべてが40だったキャラクターを、全能力値80というところまで育てるには、訓練期間だけで平均128週間（約2年半）の期間と、それ相応の費用がかかることになる。

経験値を稼ぐ

先に説明したように、キャラクターが成長するには、まずそれ相応の経験値が必要となる。十分な経





冒険者にとって、訓練を重ねることが生存率アップのための最良の手段だ。だがそのためには、依頼や戦闘によって経験を積まなければならない。訓練だけでは、成長はできないのだ。

験を積んでいない者が訓練所に行っても、門前払いを食らうだけだ。

さらに、経験値をあまり稼いでいない段階で訓練を実行すると、十分な成果を得られないことがある。訓練所は、くれぐれも経験を積んでから訪れるようにしたい。

だが、経験値を稼ぐためには、戦闘や依頼を地道にこなしていくしかなく、そのためにかかる時間も、決して少なくはない。それゆえに冒険者たるもの、わずかな暇も惜しんで経験を積み、訓練を行うように努めねばならないのだ。

その経験値だが、これは各能力値ごとに別々に入るようになっている。冒険者の行動によって、どの能力値の経験点が最も多く入るかは変わる。

例えば戦闘時の行動については、

●武器攻撃を行うと…………体力
●魔法攻撃を行うと…………知力
●逃亡すると…………………敏捷

以上のように経験値が上がるようになっている。

ただし、1回の戦闘で稼げる経験値は、それほど多いものではない。キャラクターを成長させるためには、長い忍耐の年月が必要になるだろう。

能力値の上限

冒険者も人間である以上、その能力には自ずと限界が存在する。『ルナドン』の冒険者の能力値は90（魅力のみ100）が上限である。

ただし、極限まで己れの能力を鍛え上げた人間には、ある特典が授けられるらしい。それは、人間の限界を超えた、さらなる成長の可能性を得ることだと言われている。

ただし、そのためにはある試練を乗り超えなければならないようだ。それによって、自らが人の器を超える人物であることを示さなければならない。

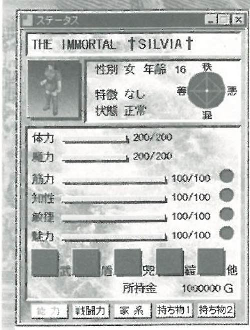
その試練とは……。これについては、後に語ることにしよう。ただ、この試練には中途半端な状態で臨むのはやめた方がいい。装備も状態もベストコンディションで挑まねば、命を落とすことになる。

Message from the Book

案外大事な敏捷度

冒険者が持つ4つの能力のうち、敏捷度は軽視されがちである。だが、この値の善し悪しが運命を左右することは意外に多い。攻撃回数や回避率に関わるのはもちろん、自分のターンが回ってくる早さを決める要素でもある。

特に『ルナドン』では、自分が到底及ばない強敵にぶつかるケースが多い。そんな時にも、相手の攻撃を受ける前に逃げ出せるかどうかは敏捷度で変わってくる。



究極レベルまで成長した冒険者。もはや人の領域を超え、神の座に手をかけている。比喩でなく「鬼神も避ける」力を誇り得る。だがここまで成長できる者は、そう多くはないだろう。

冒険への序曲：5

装備の選び方 使い方

身につけられるアイテムの中には、戦闘用の武器・防具、一般アイテム、特殊アイテムなどが存在する。このうち、プレイヤーが最も気を使うのは、武器・防具の選択ではないかと思う。ゲーム開始直後の成長の余地のないキャラの生存率を高めるためには、身を守る武装の選択が非常に重要になってくるのだから当然ともいえる。

初期の武装

ゲーム開始時に若いキャラクターを選んだ場合、武装や資金はかなり貧弱だ。その厳しい条件の中で、少しでもキャラクターの生存率を高めるためにはどうすればいいだろうか？　まず、攻撃力より防御力を重視すべきだろう。なぜなら、序盤の冒険者は弱い。特に若者の冒険者はそうだ。それにゲーム開始直後の冒険者は、パーティを組まずに単独で行動していることが多い。となると、相手が低レベルのモンスターであっても苦戦を強いられる。ましてや多数で襲撃されたら、まともに戦っては全く勝ち目はない。とにかく逃げ出すことが良策だろう。それゆえに、たとえ良い武器を揃えても、それを活用できる機会は序盤に関する限りまずないだろう。

この段階で武器に関していえることは「盾を持つ手を開けておくために武器は片手用がいい」ということ。盾は、少ない費用で防御力を大きくアップさせる。これによって、生存確率を高めることができる。序盤に限らず後半でも、生き残ることを重視するなら盾を装備することは重要だ。最もそのためには、強力な片手武器を探す必要がある。

鎧に関しても、基本的にはできるだけ防御力の高



作製したばかりのキャラクター。若いキャラクターほど装備も貧弱で、所持金も少ない。それだけに、装備の強化は効果的に行わなければならない。良い装備が、あなたの命を救うのである。

いものを選んで装備すべきだ。ただ、序盤の段階では、わざと１ランク下のものを選び、武器屋で強化するという方法もある。

なぜなら、防御力の高い鎧は、敏捷度に与えるデメリットも大きいからだ。敏捷度の低下は攻撃回数や回避力を下げ、なにより逃げるのを難しくする。これを避けるため、あえて軽めの鎧を選ぶのだ。鎧は極限まで強化すれば、だいたい１ランク上のものと同等の防御力になる。ただし、費用がかかり過ぎるのが難点だ。

武器の強化

冒険が進んである程度資金が手に入った時、装備を新しくするか、それとも今まで使っていたものを強化するか、よく考えねばならない。

防具については上記の通りだが、武器に関しては素直に買い替えを考えた方がいいかもしれない。能力にデメリットがない以上、どうせ費用をかけるならより強力な武器につぎこむ方がいいだろう。ただ、資金が貯まる度に次から次へと買い替えていくのはやめた方がいい。むしろ、１つのものをある期間使い続け、その間にお金を貯めて、通常の手段で手に入る武器の中から最高のものを入手する方が、結果的には安上がりになるはずだ。ことに若い冒険者は、序盤で多少強力な武器を持っていても、戦闘には勝てないことが多い。それならば、武器の買い替えにかけるお金を訓練へ回した方が有効だろう。

そして強力な装備を手に入れたら、今度は徹底的に強化することだ。できれば寺院に寄って、武器の魔力も強化することをすすめる。特定の属性を持つ敵に対して、武器なら攻撃力のアップになるし、防具なら防御力を向上させることができるだろう。

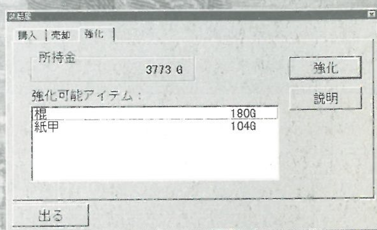
魔力的に強化する際、注意しなければならないのは、１つの装備に対して相反する魔力を与えないようにすることだ。例えば、善と悪の魔力を同じ武器にかけるようなことをしてはいけない。なぜなら、相反する魔力を付与しようとしても、２つ目の魔力を付与した途端、先に付与されていた魔力は後から

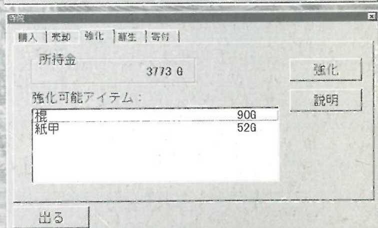
Message from the Book

理想的な装備

武器屋で売られている装備の中から、ベストなものを選択するのは難しい。いかにデータ上有利でも、デザインが気に入らないなど、好みの問題もあるだろう。

データ的にいえば、片手用の武器の中でズバ抜けて優秀なのが倭刀と忍者刀だ。攻撃力では倭刀が勝るが、速度やクリティカル率では忍者刀に分がある。ただし、これらはその国の文化レベルが一定以上に達しないと店頭に並ばないので注意。





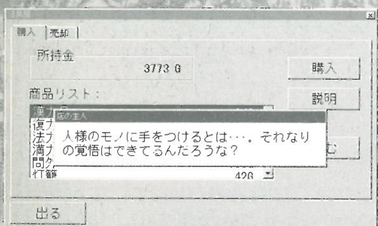
武器は、武器屋や寺院に金を払って強化することもできる。しかし安い武器を強化するなら、思い切って買い替えた方が結局は費用の節約になるだろう。

Message from the Book

情報屋を活用する

本文中では宿屋の依頼を利用してアイテムを手に入れる方法を紹介したが、実は宿屋に頼る必要はない。欲しいアイテムがはっきりしているなら、情報屋に定期的に通い、その所在を調査してもらえばいいのだ。

アイテムの名前さえ分かっていれば、情報屋は確実にその所在を教えてくれる。ただし、まだそのアイテムが世界に登場していない時は、さしもの情報屋もお手上げとなる。根気よく通い詰める覚悟が必要だ。



高いアイテムを入手する手段としては、店先にあるものを盗むという手がある。しかし成功率は低く、失敗すれば犯罪者として追われる身になる。リスクと利益のどちらが大きいかを考えて行動しよう。

付与した魔力以上に大きく失われてしまうからだ。結局は、費用の無駄になるばかりである。

強力装備の入手法

さて、ここまで紹介してきた方法は、基本的には正攻法である。しかし、これらの方法では費用がかかり過ぎるという人のために、別のやり方も紹介しておこう。

手堅いのは依頼を利用する方法である。宿屋をまめにチェックしていると、時にアイテム「探索」の依頼がきていることがある。これを見つけたら依頼を受けずに、情報屋に直行し、そのアイテムの所在を調べてもらう。たいていの場合、どこかのダンジョンに眠っているはずだ。それを確認したら、早速そのダンジョンに潜ってアイテムを手に入れてしまうのだ。

ダンジョンに潜っても生還する自信がない、というのなら、「宅配」や「密輸」をコツコツとこなすという手もある。これらの任務はいわば、困難が少ない仕事なので簡単に達成できるのだが、時には貴重なアイテムを運ぶよう依頼されることもある。こういう依頼を受けたら、先方に届けずに横領してしまってもいい。ただし、これは犯罪なので、依頼を受けた町で指名手配を受けるし、自分の性格も悪／混沌の方向へ大きく傾く危険もある。犯罪に走るなら、それなりの覚悟を決めておくことだ。

また、どうせ犯罪に走るならスリという手もある。店先に並んでいるアイテムや、ほかの冒険者の所有するアイテムを気づかれないように盗むのである。最もこれにはかなりの敏捷度が要求されるし、成功率も決して高くはない。もし失敗してしまったら、警備兵が呼ばれ、その場で戦闘になだれ込んでしまう。さらにほかの冒険者が装備しているアイテムを盗むには、よほどの実力と幸運がなくては成功は望めない。成功率が極めて低い、危険な賭けといえるだろう。

さらに開き直るなら、いっそ強盗・略奪という手段もある。相当の実力がなければできないが、要す

るにほかの冒険者を襲い、その金品を奪うのである。

もちろん、返り討ちに遭えば一巻の終わりだ。それに成功しても、殺人者として何年もの間その町で警備兵に追われることになる。性格への影響も当然出てくるだろう。

とことん悪人として生きたいという人以外にはおすすめしないが、実力さえあれば、かなり簡単な方法でアイテムを入手できることは確かだ。さて、あなたは悪の誘惑に勝つことができるだろうか？

そのほかのアイテム

武器・防具以外のアイテムでは、まず各種の薬品がある。ことにHPやMPを回復するものは必携の品だ。HP回復は魔法さえ修得すればカバーできるが、MP回復は薬に頼らなければどうにもならない。ダンジョンに潜る際には、MP回復薬は多めに持って出かけた方がいいだろう。

ダンジョンといえば、照明器具も忘れてはならない。明かりを持たずにダンジョンに入ると、視界が極端に狭くなるので、会いたくない敵に出会い頭に遭遇してしまうことがある。宝箱の開封中に、照明が罠によって消されてしまうこともある。照明器具をいくつか持っていくのが冒険者の常識だろう。

使用するだけでモンスターや宝箱の位置が分かるアイテムもある。「退治」任務などには欠かせないアイテムなので、道具屋で見つけたら買っておいた方がいい。

このほか、いくつかの特別なアイテムが道具屋や寺院で売られていることもある。特に寺院には、装備することによって能力値を引き上げる類のアイテムが置かれている可能性がある。値段は高いが、入手しておけば心強いだろう。

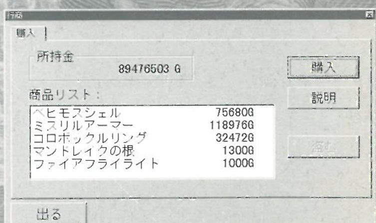
強力なアイテムを入手するというのは、序盤から中盤にかけての冒険の目標になる。本書に収められたデータをしっかりチェックして、自分なりの目標を設定してもらいたい。

Message from the Book

「妖精の宝物店」ってなんだ？

町から町を回っていると、時に「珍しいものがありますよ」と声をかけてくる者に出くわすことがある。品揃えを確認すると、聞いたこともないアイテムがかなりの高額で売られている。実は、この店で売られているアイテムは町の武器屋や道具屋で売られているものよりも貴重で、妖精界にしか売られていない高性能なものばかりなのだ。

ウワサでは「妖精の宝物店」は4人存在し、決まったルートを巡回しているとか。そのルートを発見できたら、ぜひとも寄ってみよう。



世界のどこかを巡り歩く“妖精の宝物店”には、高価だが使いでのあるアイテムが並んでいる。彼らの巡回ルートを見つけられれば、冒険の助けになるだろう。

冒険への序曲：6

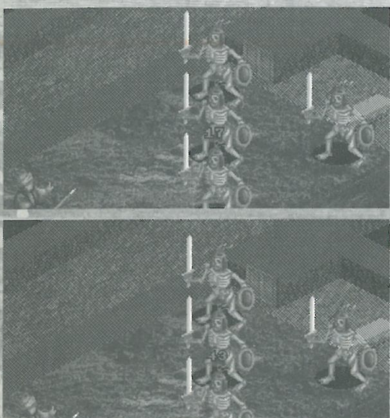
魔法と属性

『ルナドン』の世界には、魔法という力が存在している。この不思議な力は、あなたの冒険を大いに助けてくれるはずだ。

『ルナドン』の世界における魔法というのは、どうも4つの世界法則である属性の力を、キャラクターがアイテムを用いて引き出すものであるようだ。知力は魔法をコントロールするために必要とされるが、魔法の効力の強さには関わってこないらしい。なぜなら、魔法の威力を決めるのは術者の知力ではなく、性格の傾きだからである。強力な魔法を使うのに高い知力が必要なのは、それだけコントロールが難しくなるためだろう。

例えば性格が善の属性に偏った者は「恩恵札」によってHPを大きく回復できる反面、「降魔の勾玉」の威力は小さく抑えられてしまう。

このため、魔法使いは自分の性格と使用する魔法の関係をしっかりと頭に入れておかなければならない。自分が使いこなしたい、あるいはすでに修得している術系に合わせて、自分の性格をコントロールしていく必要があるのだ。



魔法の威力を決定するのは、知力ではなく性格=属性である。同じ知力の冒険者でも、魔法に見合った属性が高いか低いかで、これだけ威力に差が出るのだ。

属性と魔法の傾向

4つの属性には、それぞれ得意とする魔法の系統がある。

秩序に属する魔法は、単体攻撃系と防御系である。1体の相手を狙って大きなダメージを与えるのが、単体攻撃系の魔法の特徴だ。そこに対象者の防御力を上げたり、宙に浮かせたりする防御系の魔法が加わっている。

このため、秩序の魔法使いを要するパーティは単

独で現われる大型モンスターに対処しやすい。反面、多数の敵が出現すると、どうしても長期戦を免れないのが弱点といえるだろう。

一方、混沌に属する魔法の大部分は、集団攻撃系である。敵のパーティ全体に、一度にダメージを与えるのが得意技だ。

その性質上、一度に多数の敵に襲われた時などは、秩序系の魔法よりもはるかに対応しやすい。特に、弱小モンスターの群れに対しては有効だ。強力な混沌の魔法使いがパーティにいれば、ダンジョンの探索などはかなり楽になるはずだろう。攻撃力に重きをおく戦法を重視するなら、ぜひとも揃えておきたい。

善に属する魔法は、回復系がメインである。HPや戦闘時のバッド・コンディションを回復させるこの術系は、冒険者にとってはきわめて重要なものだ。

魔法以外の回復手段としては体力回復薬などのアイテムがあるが、持ち運べる荷物の数に制限があるため、大量の薬を持って歩くのは効率が悪い。それに大型のダンジョンなどでは、薬の切れ目が命の切れ目という事態も考えられる。HPを回復させる魔法は、どんな職業タイプのキャラクターを育てていたとしてもぜひとも修得しておきたい。優秀な善の魔法使いがパーティに加わっていれば、生存率はかなり高いものになるはずだ。

また、同様に悪の魔法にもHPやMPを回復する術がある。ただし、これらは敵のHP・MPを吸収して自分のものにするという魔法で、戦闘時には攻撃と回復を同時に行える便利極まりない魔法である反面、戦闘時でなければ使えない、確実性がない、自分以外の仲間を回復させられない、などの欠点も合わせ持っている。とはいえ、MPを回復する術は善の魔法にはないので、そういう点では重宝する回復手段といえるだろう。

悪の魔法にはこのほかに、敵をバッド・コンディションに追い込む呪術系の呪文も存在している。毒はそれほど効果はないが、麻痺は使い方次第で大きな戦果を得られるだろう。

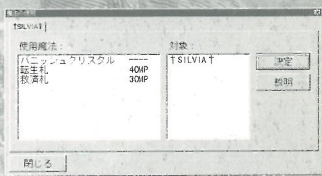
Message from the Book

究極魔法

それぞれの属性には、寺院では手に入らない究極の魔法がある。

特に修得したいのが、善の究極魔法だ。なにしろその効果は、死者を復活させられるというものなのだ。

また、悪の究極魔法は敵を即死させるものだが、失敗する可能性もあるため、確実性はやや劣ってしまう。秩序の究極魔法はダンジョンからの脱出だ。長大なダンジョンの深淵で明かりが尽きた時、また目的を達成した後、長い道程を戻らなくてもいいというだけでもかなり使える。混沌の究極魔法は、自分以外の全員に大ダメージを与えるというもの。ただ、あまりにも強力なためか、味方まで巻き込んでしまうことが大きな難点だ。



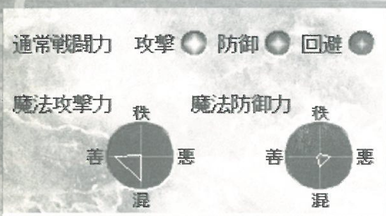
これが究極魔法だ。属性によって使いやすさに差はあるものの、これらを自在に使いこなせるようになれば、もはや超一流のマジックマスターといえる。

Message from the Book

善と悪 どちらを取るか？

『ルナドン』では、基本的に邪悪な振る舞いをした方が、楽に冒険できるようになっている。ただ、それをした場合、善属性の回復魔法に頼れなくなるのが難点ではある。

思い切って、回復は薬と吸収系魔法に頼り、悪の道を突っ走る方が、展開としては楽になる。しかし、あえて苦難の道を選び正義を貫く方が、はるかにかっこいいし、英雄として世界に名を示すことができるのは大きな魅力だ。自分のポリシーに合わせて、行く道を決めよう。



善／混沌の属性が高くなった冒険者。回復魔法と集団攻撃魔法を使いこなすことができるが、この状態を維持するのは並大抵のことではない。せっせと寺院に献金することが必要だ。

魔法使い系のキャラクターを選ぶ時は、各属性の魔法の傾向を頭に入れておくといい。自分の戦略・戦術にあった魔法を修得し、使いこなせるようにしておきたいものである。

魔法の特徴

属性ごとの魔法の特徴は今述べてきたとおりだ。状況によってこれらを自在に使い分けられればいうことはない。

ところが、ここに問題がある。魔法の威力は属性によって決まる、という点だ。それを考えると、対立した属性の魔法を両方とも使いこなすのは無理がある。それに、魔法はアイテム扱いになるため、修得できる魔法の数にも限界がある。いずれにせよ、すべての魔法をマスターすることはできないのだ。

パーティ内の仲間で分担、というのも無理がある。あまりに属性の違うキャラクターは、そもそも仲間になってくれないし、仮になったとしてもすぐに喧嘩別れをしてしまうからだ。

では、最も優先すべきものはどの属性の魔法なのだろうか？

それは善の魔法、すなわち回復系だ。ことにHP回復の魔法「恩恵札」を入手していなければ、大型のダンジョンはまず探索しきれない。「恩恵札」は、知力30から使える基本的な魔法である。ほかの魔法に先がけて購入することをおすすめする。

次に使いやすいのは混沌の魔法だろう。集団攻撃系の魔法は、序盤苦戦させられる大量の弱小モンスターに対する有効な対策だ。また、単独で出てくる大型モンスターには「チャームタロット」が有効な戦術になる。これは１体の敵を魅了して混乱させる魔法である。混乱した敵はこちらを攻撃してこなくなるので、完全に無力化できる。

だが、善と混沌の属性を両立させるのは難しい。対立する属性ではないから、不可能というわけではない。しかし依頼の達成などによる属性変化は、善と秩序、悪と混沌がセットで変化する場合が多い。どうしても善＋混沌路線を狙うなら、寺院に多額の

献金を続ける必要があるだろう。

寺院に500G以上の献金をすると、冒険者の性格はその寺院の属性に１ポイント分傾く。これを繰り返せば、冒険者の性格をコントロールすることが可能なのだ。

また、一度に1000G以上の献金をすると、その寺院の属性の文化レベルが上がり、勢力が強化されることも忘れてはいけない。

魔法の修得

『ルナドン』の世界の魔法は、寺院で特定の魔法アイテムを購入することによって修得する。

ただし、それを使いこなすためにはある程度の知力が要求される。初歩的な魔法なら知力が30あれば使えるが、究極レベルの魔法を扱うには、限界に近いレベルまで知力を上げなければならない。

おそらく、寺院で購入するアイテムというのは、属性の力を引き出すための術具なのだろう。冒頭でも述べたが、術者は知力で術具をコントロールすることにより、魔法を発動させることができるようになっていると思われる。

寺院では、原則としてその国家の属性に見合った魔法が売られている。レンシアなら秩序の魔法を、イルタールなら混沌の魔法を、という具合だ。国によってアイテムの形態が異なっているところに、それぞれの文化の違いが感じられておもしろい。

ところが、寺院では絶対に手に入らないアイテムというものもある。各属性の究極ともいえる最上位の魔法は、通常の方法では手に入らないのだ。

究極魔法は、町の上空に突如現れる妖精の国・ロシュフォーンで購入するといいだろう。ここで売られている魔法はいずれも並々ならぬ威力を秘めている。出現までにお金を貯めておき、残らず入手したいものだ。

ただし、これらの魔法は相当な高額である。それに加え、高い知力がなければ宝の持ち腐れになってしまう。くれぐれも日頃から、訓練と資金の準備だけは怠らないようにしよう。

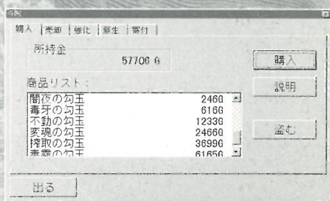
Message from the Book

妖精国への渡り方

妖精の国・ロシュフォーンは４年に一度現われる。

出現時期は厳密に決まっていて、最初は975年の３月３日。あとは４年おきに出現する。どこに出現するかは決まっていないが、出現すれば人々の噂が広まるので、そこから出現場所を知ることができだろう。

妖精の国が現われる、という噂は、１ヵ月前から流れはじめる。町の人々の話に耳を傾けておこう。



寺院では基本的な魔法のほか、能力値に修正を加えてくれるアイテム類も売られている。資金に余裕があれば購入しておきたいところだが、いかんせんかなり高価だ。

冒険への序曲：7

依頼のさばき方

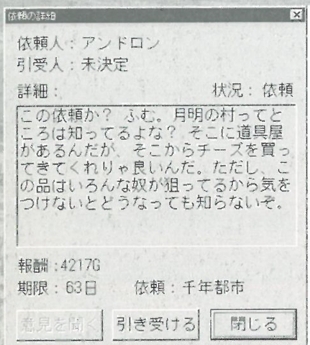
冒険者にとって最も基本的な活動は、宿屋にやってくる依頼をこなすことである。

『ルナドン』の世界の宿屋にはさまざまな機能がある。危険な旅をする冒険者たちが、宿泊することで体力・気力を回復させるのはこの世界での常識だ。もちろん、宿屋にはあなた以外にも多くの冒険者たちが集まってくる。ほかの冒険者から噂を集めたり、パーティを組む仲間を募ったりすることもできる。

また、そうした者たちを目当てに、冒険をしない一般市民もやってくる。彼らは冒険者たちに、自分ではできない危険な任務を依頼し、その代償として金を払う。あるいは実力不足だったり、ほかの任務に忙しかったりする冒険者が、ほかの冒険者に仕事を回すこともある。

この依頼料が、正業を持たぬ冒険者たちにとっては貴重な収入源になるのである。

依頼には、かけだしの冒険者でもできるお使いのような仕事から、熟練の冒険者でも尻込みするような難易度の高い事件まで、さまざまなものがある。一般的には、依頼料の金額で難易度を推測することができるが、任務の種類によっては、必ずしもその原則にあてはまらないこともある。依頼の種類とその内容についてよく知ることが、任務達成の第一歩になるのだ。



最低限のリスクで収入が見込める輸送系の依頼は、新米の冒険者にとっては命綱である。とにかく無事に目的地にたどり着けば、依頼は達成できる。

輸送系の依頼

依頼にはさまざまな種類のものがある。詳しくは実際に、プレイをしてもらうとして、ここではここの依頼の難易度や注意点について述べたい。「宅配」や「買物」は、かけだし冒険者向けの依頼である。

仕事は簡単だし、報酬も安い。ゲームを始めたばかりの頃は、この手の依頼を地道にこなして行くことになるだろう。

「密輸」は、実態は「宅配」「買物」となんら変わりはない。ただ、その任務を喜ばない人間が存在する、という点が異なっている。報酬は破格だが、これは危険手当込みということだろう。なぜならこの任務を引き受けた冒険者は、暗殺の危険にさらされる可能性があるからだ。「護衛」もまた「宅配」と大差はない。違うのは、運ぶ対象が人間だということである。ただ報酬は格段にいい。途中戦闘にさえ巻き込まれなければ、非常においしい任務だし、もし戦闘に巻き込まれたとしても、互いの敏捷度が高ければほとんど無傷で逃げ出すこともできる。護衛対象が無事なら、むやみに敵と戦って勝つ必要はないのだ。そういう意味でも、序盤の「護衛」は引き受けておいて損はない。

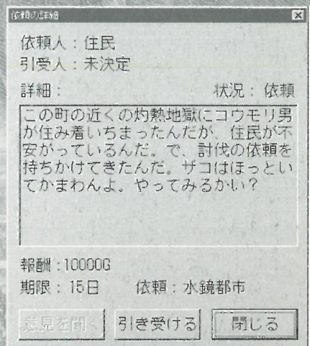
これら輸送系の依頼を受ける時、注意しなければならないことは、目的地までの距離と費用である。ことに依頼料の安い「宅配」などの場合は問題となる。『ルナドン』の世界に住む人々は、交通費まで必要経費として認めてくれるほど甘くない。冒頭の地図をよく調べた上で、損のない依頼かどうかを判断しよう。

また「買物」の場合には、目的地で仕入れをする必要がある。この時立て替え払いができるだけの所持金がないと、任務が達成できなくなる。くれぐれも注意してほしい。

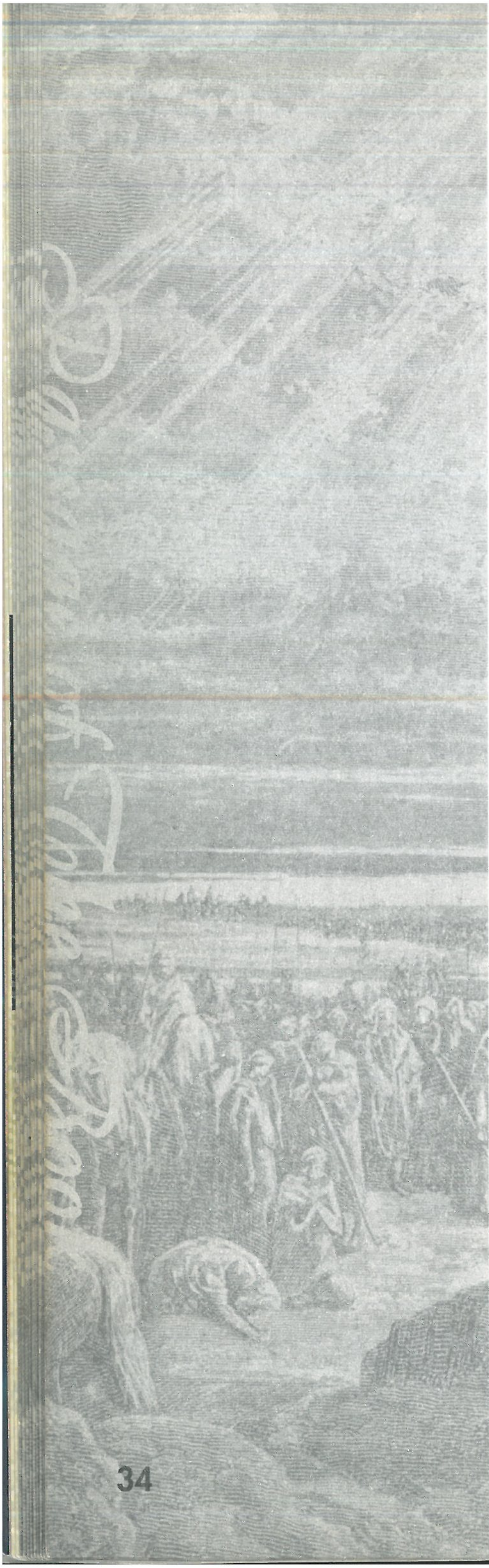
戦闘系の依頼

輸送系の任務とは異なり、十分に経験を積んだ冒険者でなければ難しいのが「強盗」「奪回」「暗殺」「仇討」「退治」「討伐」といった戦闘系の任務である。

このうち前四者はほかのキャラクターを対象にした任務である。当然ながら、対象を上回る実力を持っていなければ成功はおぼつかない。さらに、対象がパーティを組んでいる場合もあり、この場合は総合力の勝負となるだろう。また、これらの任務を町



「討伐」依頼は、対象が強力なモンスターであることが多い。腕に自信のない冒険者は受けない方が身のためだ。ただし、達成できれば報酬はかなり高め。



中でこなすと殺人の罪となって、数年に渡り指名手配されてしまう。

それに比べると、後二者は相手がダンジョン内のモンスターであるだけ気は楽かもしれない。ただし、敵の強さは千差万別である。自分の実力に見合った敵かどうかを考えて引き受けないと、たちまち死体になってしまう。

内容としては、ダンジョン内のモンスターを全滅させねばならない「退治」より、とにかくボスだけを倒せばいい「討伐」の方がやや楽だ。

探索系の依頼

ダンジョンには入り込むが、かならずしも戦闘を義務づけられないのが「誘拐」「救出」「探索」などの探索系の依頼だ。

これらの依頼はまず、どこのダンジョンに対象が存在するかを情報屋で調べるところから始まる。そして、ダンジョンへ出向き、対象を発見して外へ連れ出し、依頼人に引き渡せば完了となる。ダンジョンに入ったからといって戦闘する必要はない。敵の動きをよく見て、かわしながら進めばいいのだ。ドアを開けた途端のはち合わせなどに注意すれば、戦闘のほとんどは回避できるだろう。ただし、「誘拐」などの場合は誘拐犯との戦闘だけは避けられないだろう。

この種の依頼は報酬も高めだし、ダンジョン内の宝物を手に入れるチャンスもある。当たればおいしい依頼だといえる。

知名度・属性・経験値

依頼をこなすと、報酬以外に３つのものが冒険者にもたらされる。知名度・経験値・属性の変化がそれにあたる。

ある町での依頼をこなし続けていくと、その冒険者の名前は徐々に浸透していく。大きな仕事をこなし、なおかつ十分な知名度があれば、あなたはその町の英雄として認められることになる。

ただし、英雄といっても必ずしも人々に称賛され

るわけではない。実は、英雄にも善の英雄と悪の英雄がいるのだ。

英雄の善悪は、そこまでに果たした依頼の種類によって決定される。「救出」「退治」などを多くこなせば善の英雄に、「暗殺」「誘拐」などを多くこなせば悪の英雄に、というわけだ。

善の英雄に近づく依頼では善と秩序、悪の英雄に堕ちていく依頼では悪と混沌の性格が強くなっていく。このため、パーティ仲間は自分の属性と反対の任務を受けたがらない。

無事依頼をこなせば経験になる。もちろん依頼によって、経験の積み方は違う。ひと通り依頼をこなして比べてみるといいだろう。

依頼のテクニック

さて、依頼のこなし方にも冒険者の経験が現われる。なんの変哲もない「宅配」でも、なれた冒険者なら効率よくこなすコツを知っている。そのあたりをいくつか紹介しよう。

まず輸送系の依頼から。これらは、目的地で任務を達成した後、それを依頼元に復命してはじめて報酬がもらえる仕組だ。つまり、往復しなければ金にならない。

いま仮にA町で「宅配」の依頼を受け、B町へ向かったとする。B町で依頼を果たし、トンボ帰りするのでは芸がない。こういう時はB町の宿屋に飛び込んで、A町行きの輸送系依頼がないかチェックするのだ。運よく見つかれば、A町に帰ることで先の仕事の報酬を受け取り、かつ後の依頼を達成することができる。

さらに地理的な条件によっては、ABCの3つの町をぐるぐる回る三角貿易のようなことも可能になる。これによって旅の経費を効率よく使うことができるのである。

また、かけだし冒険者が一発を狙うのなら、探索系の依頼に挑戦してみるという手がある。この場合はとにかく慎重に動き回り、敵が近づいてきたら戦闘にならないうちに逃げる。そして目標のアイテム



Message from the Book

依頼の連続性

『ルナドン』の依頼は、連続性があるのが特徴だ。

一度「宅配」したものを元の町へ持って帰ったり「救出」した人物を護衛するような依頼はよく生じる。

たちの悪いタイプになると「密輸」した後、「暗殺」任務の対象になったり「暗殺」した相手の身内が「仇討」の依頼をしたりすることもある。

ひとつの依頼からさまざまなエピソードが派生する、これが『ルナドン』のおもしろさだ。

Message from the Book

指名手配

町の中で殺人・窃盗（未遂を含む）などの悪事を働くと、町の当局によって指名手配を受けることになる。

手配を受けた町に入ると、何をしていても警備兵に追いかけ回されてしまう。戦闘に負ければ牢屋に放り込まれてゲームオーバーだ。くれぐれも潮時を間違えないようにしよう。

なお指名手配は町単位なので、ある町で手配されても、同じ国内のほかの都市で逮捕されることはない。

Message from the Book

指名手配と時効（概算）

状況	指命手配期間
アイテムを盗む（店）	約5年
冒険者を襲う	約3年
冒険者からアイテムを盗もうとして見つかった	約1年
宅配などの輸送系依頼の期限切れ	約4ヶ月
宅配などのアイテムをなくした	約2年

または人物を確保したら、一目散に地上に逃げ帰るのだ。

戦闘にさえならなければ、能力の高低は問題にならない。この種の依頼は報酬も高額なので、一発当てればかなりの報酬が見込めるはずだ。

ダンジョンの中では、時間経過はゆっくりしたものになる。このため、ほかの依頼を実行中であっても、片手間に引き受けることができる。荒稼ぎを狙う冒険者には、必須のテクニックといえよう。

悪事に手を染めることも構わないなら、もっと簡単に稼ぐ方法もある。ここではそのうちの代表的なものを紹介しておこう。

アイテム輸送系の任務なら、依頼されたアイテムをネコババするという手がある。輸送を依頼されるアイテムの中には、まれに貴重なものが混じっている。依頼を受けると見せかけてアイテムを預かり、そのままどこかの町に逃亡するのだ。

こういうアイテムを狙って横領すれば、みるみる内に強力な装備と多額の資金が手に入ることだろう。

戦闘系の依頼は、中でも対キャラクターの依頼がかなり厄介である。宿屋にいるキャラクターを襲うのは犯罪行為だし、なにより相手が相当の実力者であることも多い。

こういう時は、相手をパーティに誘い込んでみよう。もし承知しくれたらさっそく仲間に加えて、ダンジョンに潜る。そして手頃な強さのモンスターを見つけて戦闘状態に入るのだ。

戦闘が始まったら、あなたは対象キャラクターを攻撃しよう。あるいは、最初から逃げ出してしまってもいい。相手はモンスターとの戦いで手一杯であり、こちらまで手が回らない。こうすれば、自分の手を汚さずにあっさりと始末することができるのだ。

この種の依頼は依頼料だけでなく、殺した相手の総備品いっさいを手に入れられるので、莫大な儲けになるのである。

このほかにも、まだまだ多くのテクニックが見つかるかもしれない。データをセーブした上で試行錯誤してみるといいだろう。

冒険への序曲：8

冒険者の家

流れ者の冒険者も、ある程度成功を収めると、少し腰を落ちつかせたくなるのではないだろうか。

『ルナドン』では、資金さえあればその思いを叶えることができる。自分の家を持つことができるのだ。ただし、建てられるのはこの世界に一軒だけ。あちこちの町に別荘を持つというわけにはいかない。

家には貧相・一般的・豪華の３つのランクがある。基本的な機能は同じだが、ランクの高い方がより使い勝手がよいのは当然である。ただし、資金を追加すれば増築は可能なので、最初から無理して豪華な家を建てる必要はない。

家の果たす役割

持ち家は、冒険者にさまざまな恩恵をもたらす。

まず、持ち切れないアイテムや所持金の保管場所になる。特にアイテムに関しては、キャラクターの持てる数が限られているために貴重なアイテムをみすみす処分する、ということがなくなる。

アイテムに関しては、保管するだけでなく「陳列」しておくことで売り払うこともできる。しかもこの時の売却価格は、武器屋などで売る時よりはるかに高額で売れる。すでに不要になった高価なアイテムを処分する時には、うれしい機能である。

さらに、パーティのメンバーを家に残すことで、一時的な再編成もできるようになる。別れてしまってから、苦労して口説き直す必要はもうないのだ。

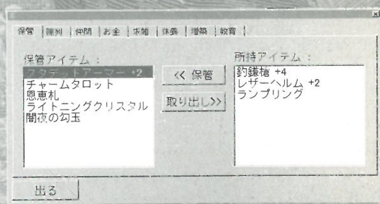
このほか、家を持つことは結婚のための必須条件でもある。結婚して家族を持つことにより、家はさらに大きな役割を果たすことになるのだが、それは別のところで述べることにしよう。

Message from the Book

泥棒に入られた！

自分の家にアイテムを保管する際に、ひとつだけ注意しなければならないのは、泥棒の存在である。

家に貴重なアイテムを保管している状態で、誰も留守番（家族や仲間）を置かず、かつ町に悪人がはびこっている場合には、そのアイテムが盗まれてしまうことがある。そんなことにならないように、アイテムと一緒に留守番も置いておくように。



家は一軒しか建てられないので、引っ越したり別荘を持つことはできない。世界に１つだけの自分の城である。

Message from the Book

見やすい ウインドウ配置

『ルナドン』にはたくさんのウィンドウがあり、それの管理に苦労する人も多いだろう。ここではそのウインドウをどのように配置するとプレイしやすいかを述べていきたい。

まずメインとなるのが「ビジュアルウィンドウ」である。これは自分の一番見やすい場所に持っていきたい。そして、キャラクターの基本的なステータスが表示されている「ステータスウィンドウ」も画面の下の方に並べておきたい。これによって戦闘時の状態管理が楽になるはずだ。もっと細かい状態を教えてくれる「詳細ステータスウィンドウ」は最小化しておいて、いつでも開けるようにしておくと便利だ。また、コマンドを選択する時に使う「ツールパレット」と選択目標を聞いてくるウィンドウは近づけておいた方が、マウスの移動距離が短くてすむ。



見やすい配置はモニター精度や処理速度によっても変わってくる。時々プレイ中に模様替えをしてみるといい。

冒険への序曲：9

年齢と寿命

『ルナドン』の世界であなたの分身となる冒険者は、当然ながら人間である。人間である以上、年齢を重ねれば肉体は徐々に衰えていく。そして最後には、死を迎えることになるだろう。

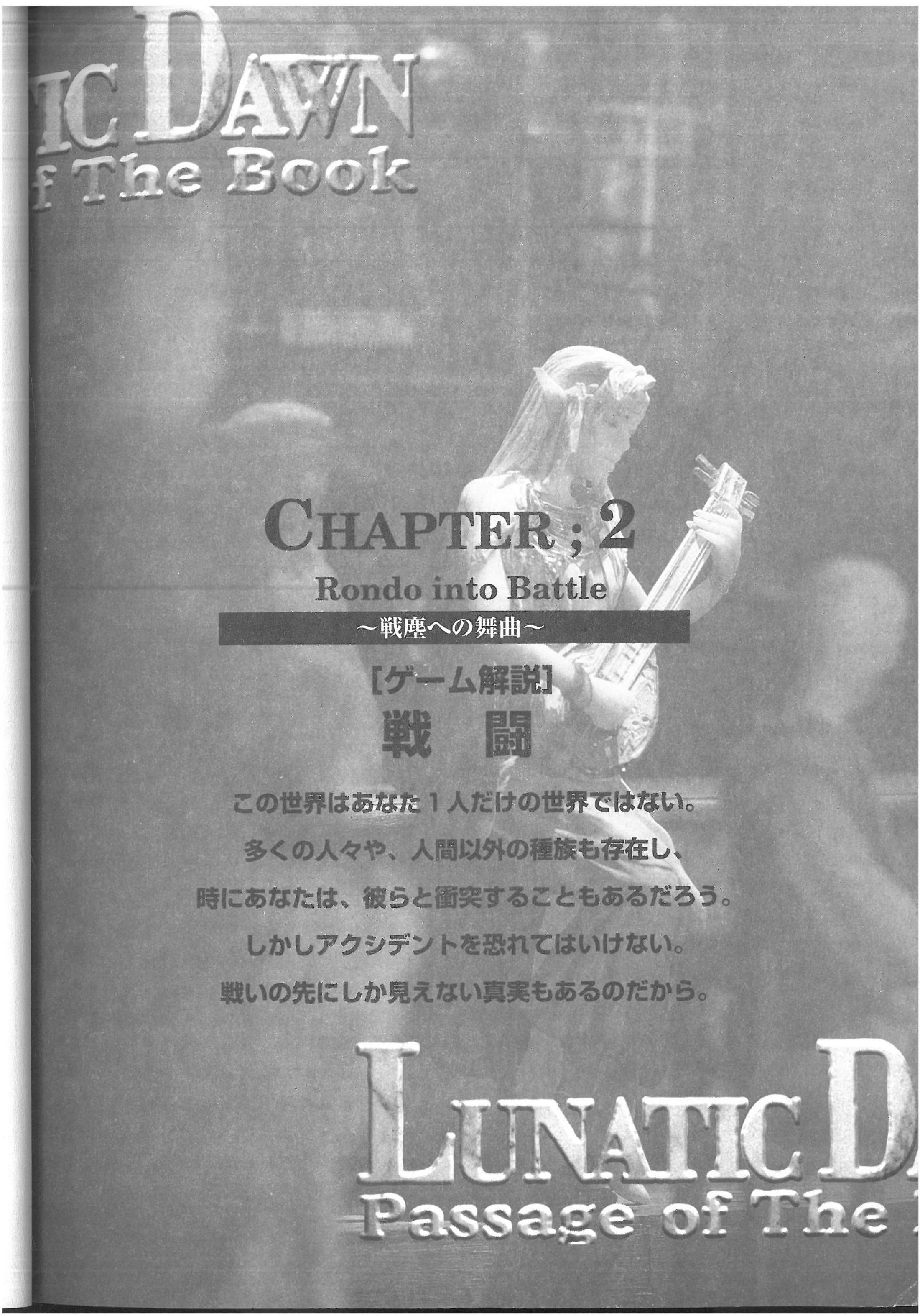
身体の衰えは、HP上限値の低下という形で表われる。それが表われ始めるのは40歳を過ぎてからだが、のんびりし過ぎていると、いつの間にかその時はやってきてしまう。生き急ぐのも考えものだが、死ぬ時くらいはせめて自分の家で……とか、人生の一大目標を掲げて冒険者になった、という人はそういったことも考えて人生設計を立てておこう。

衰え始めても冒険を続けていると、やがてはキャラクターごとに設定された寿命を迎え、老衰による死を迎える。寿命には個人差があり、通常は70～80歳くらいだが、90歳を超えてもなお元気な者もいる。冒険の途上で迎える老衰死。冒険者にとって、ある意味では幸せな人生の幕引きといえるだろう。

若返りの夢

ところで、魔法が実在し威力を振るっているこの世界には、若返りの方法は存在しないのだろうか？

結論からいうと、それはあるらしい。若返りの力を持つアイテムが、世界のどこかに存在するのは確かなことなのだ。ただしこのアイテムは、どの町、どの店でも決して売られることはないし、どんなモンスターを倒しても入手することはできない。ではどうやって入手するのだろうか？その方法はあえてここでは触れないでおくが、意外な所から入手できるということだけは確かだ。そして、それにはかなりの幸運に恵まれることが条件となる。



CHAPTER ; 2

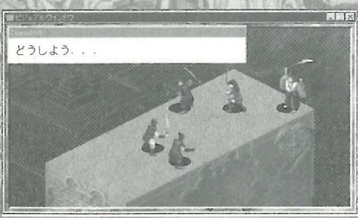
Rondo into Battle

～戦塵への舞曲～

[ゲーム解説]

戦　闘

この世界はあなた１人だけの世界ではない。
多くの人々や、人間以外の種族も存在し、
時にあなたは、彼らと衝突することもあるだろう。
しかしアクシデントを恐れてはいけない。
戦いの先にしか見えない真実もあるのだから。



パーティを組んだ冒険者相手の戦闘ほど厄介なものはない。とにかく相手の連係を妨害することが重要だ。盗賊の特技である「バックスタブ」や、敵を無力化にする魔法をうまく使うこと。

戦塵の舞曲：1

戦闘術指南

戦うために生きるのではなく生きるために戦う

『ルナドン』の世界において、戦闘は日常茶飯事だ。町を一歩出れば盗賊団がうろつき、モンスターがはびこっている。この世界で冒険者を名乗る以上、荒事を避けることはできない。

ところが若い冒険者は、たいていの場合ひどく弱い。敵に遭遇したが最後、逃げることもできずになぶり殺されるのがオチだ。したがって若い冒険者は、十分な経験を積むまでの間、どうしたら生き延びられるかを考えるべきである。

基本としては、とにかくこまめにセーブすること。そして、失敗を恐れずに依頼をどんどんこなし、お金と経験をため、訓練にいそしむのである。万一、戦闘になって死んだら、セーブしたところからやり直せばいい。

このようなやり方は、安直すぎて気にいらないと思うならば、早いうちからパーティを組んでしまうという選択肢もある。

若い冒険者が殺される原因は、主として集中攻撃に耐えられないからだ。パーティを組んで攻撃力を上げるとともに、人数を増やし敵の攻撃を分散することで、弱小モンスターや盗賊団にかろうじて対抗できるようになる。

ただし、この方法だと収入は人数割りにしなくてはならないため、実入りは極端に少なくなる。

2つの敵

『ルナドン』で、あなたの敵は2種類存在する。

モンスターと、ほかのキャラクター（パーティ）だ。

おおむね始末におえないのはパーティの方である。なぜかというと、時として魔法と剣撃の連係で攻撃してくるからだ。これが1種類のモンスター相手なら、たいてい打撃か魔法のどちらかしか使ってこないため、比較的戦いやすい。

ほかのパーティと戦闘になるのは、こちらから仕掛けない場合以外は、相手が「暗殺」などの任務を請け負っているためだと考えられる。序盤のうちは自分のキャラもこの種の依頼の対象にならないよう、行動に気をつけた方がいいだろう。

敵がモンスターの時は、純粋に相手と自分の能力差が実力の差になる。序盤の単独行の頃に恐ろしいのは、強力な1体のモンスターよりも、集団で現われる弱小モンスターたちだ。これに出会うと、逃げ出す隙もなく集中攻撃を受けて終わりになる。

こんな時パーティを組んでいれば、その危険はかなり減少する。敵によっては、相手を圧倒するチャンスも生まれるだろう。

フォーメーション

パーティを組んで戦う場合、大切なのは隊列の組み方（フォーメーション）だ。

基本的には、前列にいるキャラクターほど敵の攻撃を受けやすい。そこで、前方には防御力があるタフなキャラクターを配し、後列には体力の弱い者を優先して配置しよう。

また、大型武器や射撃武器を使うキャラクターの前や隣にはほかのキャラクターを置かない方がいい。味方が邪魔になって攻撃力が落ちるからだ。

武器の射程も考慮に入れなければならない。特に前列以外のキャラクターは、射程2以上の武器を持っていないとまったく役に立たない。

後方に配置されるのは、主に魔法使い系のキャラクターということになるだろう。できれば彼らには射程の長い射撃武器などを持たせて、魔法以外でも敵を攻撃できるようにしておきたい。これはMPを節約することにつながる。

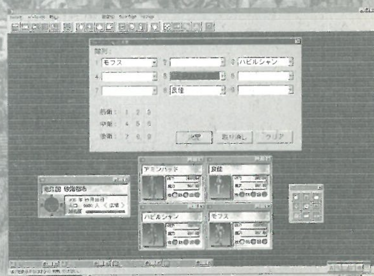
Message from the Book

戦闘の起こる状況

ゲーム中、戦闘が発生するのは主に次のような場合である。

- ●旅の途上、モンスターに襲われる
- ●旅の途上、刺客に襲われる
- ●町の近くで盗賊に襲われる
- ●町の近くで精霊に襲われる
- ●道場破りに遭う
- ●町中で警備兵に襲われる（指名手配中）
- ●町中で刺客に襲われる
- ●町中でほかのキャラを襲う
- ●ダンジョン内でモンスターに接触する

実際、町を出た瞬間に奇襲を受けることもある。冒険者たるもの、常に気を抜かないことだ。



それぞれ仲間の特性を見比べて、どの場所に配置するのが効果的か考えよう。特に武器の射程を頭に入れておかないと、いざ戦闘になった時にまったく攻撃が当たらないなんて事態にもなる。

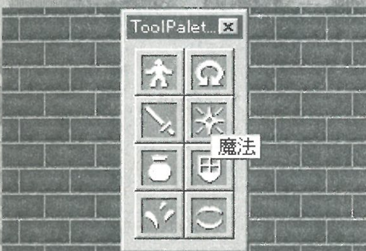
Message from the Book

コマンドの入力時間

戦闘はリアルタイムで行われる。だから行動を迷っているとコンピュータが自動的に「攻撃」を選んでしまう。

コンピュータが自動的に「攻撃」してくれるからといって楽観してはいけない。なぜなら、この攻撃は目標未定の攻撃。すなわち、仲間を攻撃してしまう場合もあるし、時には自分を自分で攻撃してしまうこともあるのだ。

このような事故を避けるためには、戦闘中のコマンド受付時間を「遅い」寄りに設定しておくといいだろう。



これが戦闘時のアイコン。仲間と連係するには「声をかける」コマンドは必須。万が一「逃げる」ハメに陥った時も、一人でとっとと逃げ出すと仲間の信頼を失ってしまうので注意。

このフォーメーションを手抜きすると、いきなり魔法使いが叩き殺されたり、後方に配置された戦士が戦闘に参加できないなんてことになる。

こんな無様なことにならないよう、新しい仲間を加えたら、まず最初にフォーメーションを確認する習慣をつけておくといいだろう。

行動と行動順

戦闘時に取れる行動というのは、それほど多くはない。その中から、あなたは最もその状況に合った選択肢を見つけなければならない。

戦闘時に取れる行動には、下記のようなものがある。なお、直接行動を決定できるのは冒険者であるあなた自身だけであり、仲間たちは独自の判断で行動する。

●特殊技能の使用
●フォーメーションの回転
●攻撃する
●魔法を使う
●アイテムを使う
●防御する
●逃げる
●声をかける

『特殊技能』は、キャラクターメイキングの段階で、すでに修得している戦闘用の能力である。詳細はマニュアルを見てもらうとして、この中で確実に役に立つものは、僧侶の「ブレス」。これはパーティ全員の攻撃力を上げることができる。

盗賊の「バックスタブ」は、相手がパーティの時に大きな役割を果たす。後方にいる魔法使い系の敵を、いきなり奇襲できるのは大きな利点だ。

魔法使いのブレイクフォーメーションは運に頼るしかない技だが、相手がパーティの時には役に立つだろう。強力な戦士を後方に下げてしまえば役に立たなくなるし、前面に出てきた魔法使いに集中攻撃を与えればあっけなく倒せるだろう。

また戦士系の「チャージアタック」はダメージは少ないが、敵を１ライン分押し下げることができる。

『フォーメーションの回転』というのは、ダンジョンなどで側面や後方からの攻撃を受けた場合の対処法である。後方に置いた弱いキャラクターを敵の攻撃から守るためには、このコマンドが有効である。ただ、命令をしてから実行に移されるまでに、やや時間がかかるのが難ではある。

『攻撃』『魔法』『アイテム』といったコマンドに関しては説明の必要はないだろう。

『防御』は少し変わってくる。コマンドの後で、戦闘中のキャラクター一覧が出るのだが、その時に自分以外のキャラクターを選択すると、そのキャラクターが受けたダメージを肩代わりしてくれる。

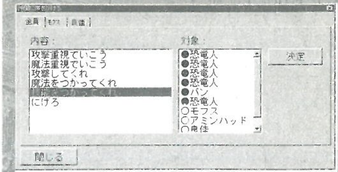
『逃げる』も説明はいらないだろう。ただ、味方に声をかけずに自分だけ逃げ出してしまうと、残された彼らは自分の判断で戦い続けることになる。そして幸運にも生き残ったキャラクターは、あなたに対して悪い感情を持つようになる。くれぐれも慌てて逃げ出さないように。

『声をかける』というのは、パーティの仲間に直接行動を指示するためのコマンドだ。彼らはあなたの指示には確実に従ってくれる。ただ、声をかけてから行動に移るまでには、タイムラグがあるので注意すること。

敵味方によるこれらの行動の組み合わせによって、戦闘は進行していく。ただし、行動を選択してもそれがすぐに反映されるわけではない。

それぞれのキャラクターの行動は、選択した行動の種類と敏捷度によって、どの程度の反応速度で実行されるかが決まる。当然、敏捷度の高いキャラクターほど素速く行動できるわけだが、実際には選択した行動によっても大きく変わってくる。

同じ敏捷度を持つキャラクターなら、魔法やアイテムの使用が最も早く実行され、さらに攻撃、逃亡という順になる。逃亡を実行に移すのには時間がかかるため、打たれ弱いキャラクターはその前に集中打を受けて死亡することもある。これが、戦闘から



かけ声はキャラクター別にも、全員にもかけることができる。キャラクターごとに的確な指示を出していけば強敵に勝つこともできるかもしれない。

Message from the Book

＊

依頼人が襲われた時

「護衛」や「逃亡」の依頼を受けると、その依頼人が仲間に一時期加わることになる。この依頼人を無事に目的地まで送り届けるのが目標なのだが、道中にモンスターや盗賊団、はたまた依頼人の命を狙っているほかの冒険者に襲われることもある。このような時、依頼人は仲間であるにも関わらず、ほとんどの場合一緒には戦ってくれない。また、下手に戦闘を行い依頼人が殺されてしまっては意味がないので、なるべく逃げるようにしよう。逃げるときは「かけ声」を忘れずに。

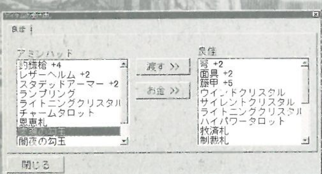
Message from the Book

勝利の報酬

戦闘に勝つと、経験値のほかに戦利金やアイテムが手に入ることがある。

相手がモンスターなら、持っているものは種類ごとに決まっている。一般的には、強いモンスターほど見返りも大きいのだが、例外もあるようだ。130ページ以降のデータを参照してほしい。

相手がパーティなら所持金や装備品が手に入ることがある。これはかなり大きな収入になるので、悪の冒険者を目指すなら、辻斬りに専念してみるのもいいだろう。



自分が使わなくなった装備が、仲間の装備より強力かどうか比べてみよう。もし強力なものなら売り払わずに仲間へ渡し、パーティ全体の強化を図るといい。

逃げるのを難しくしている原因でもある。

さまざまなテクニック

指南の締めくくりに、戦闘を有利に進めるさまざまなテクニックを紹介しておく。

＜フォーメーション回転　実用度：75＞

後衛に魔法使い系がいる状態で、後ろから敵に襲われた場合、直接戦闘に不向きなキャラが敵と向かい合わうことになる。この状況を打開するのがフォーメーション回転だ。たとえ背後から襲われたとしても、２回の回転で通常の隊列に戻ることができる。

＜バックアタック　実用度：60＞

ダンジョン内の敵に背後からぶつかれば、後列にいる敵が前列にくる。魔法使い系の敵がモンスターと一緒にいる場合に有効な戦法だ。その時、一度敵の配置を確かめて逃げておき、有利な方向からもう一度改めて接近し直すといいだろう。

＜チャームタロット　実用度：60＞

イルタール国（混沌）の魔法の中で一番簡単な魔法が「チャームタロット」だ。これが成功すれば、相手は混乱して自分の味方や自分自身を攻撃するようになる。パーティを組んで襲ってくる敵のリーダーや魔法使いなどの敵に使うのが有効だろう。

ただし、この戦法の欠点は魔法の効果時間が短く、数ターンで切れてしまうことだ。魔法の効果が切れそうになったら、こまめにかけ直してやろう。

＜仲間を強化　実用度：90＞

仲間に、貴重武器や魔法などの強力なアイテムを渡し、装備させておく。それだけでパーティの戦力は桁違いに跳ね上がるだろう。

また、経験値がたまった仲間がいる時、訓練場で訓練を行うと、その仲間も一緒に訓練をすることがある。また仲間の能力値だけを上げたい場合は、２週間（14日）以上宿屋で泊まるといい。ただし、どちらの場合でも仲間の持ち金が5000G以上ないと訓練を行わないので、仲間がお金を持ち合わせていない場合はあらかじめ渡しておこう。

戦塵の舞曲：2

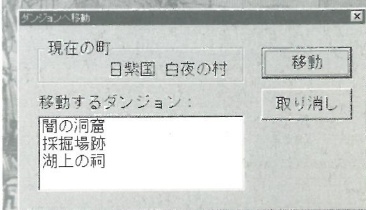
迷宮への招待状

迷宮へ行く

ダンジョンはイベント時のみに出てくるものを含めると60個以上も存在する。通常のダンジョンはそれぞれの町の近くに２～５個あり、その構造も単純な建物から入り組んだ迷宮までまちまちだ。

何気なくダンジョンへ潜ってみてもあまり得られるものはない。もちろん敵を倒せば経験値が得られるし、もしかしたら、そこに眠っている宝を発見できるかもしれない。しかし、どうせならば「退治」「討伐」「救出」などの依頼を受けてから行ってみるといいだろう。ダンジョン内に落ちているお金やアイテム、宝箱の中身のほかに、依頼をこなせば報酬まで貰えるのだ。一回のダンジョンが一石二鳥にも三鳥にもなるおいしい仕事といえるだろう。また、宿屋の依頼の情報を掴んではおくが、依頼は受けずに行くと何かと得をする場合もある。「救出」依頼などは、依頼を受けないで対象の救出に成功すると、報酬の代わりにその人物が持ち金の半額を渡してくれるのだ。ただ、それが依頼の報酬と比べて高いか安いかは助けてみないと分からないので、一概にどちらが良いとは断言できない。

また、ダンジョンには普通のダンジョンと、ある条件を満たしていないと現れないダンジョンというものがある。後者には、ダンジョンの主となるモンスターが住んでいることが多い。また、それ以外の敵もかなり強力なので、よほどの実力がなければ生きて戻ることはできないだろう。試しに入ったとしても、自分の実力が足りないと思った時は、素直に負けを認めて逃げることも大切だ。意地を張って、



街ごとにさまざまなダンジョンが口を開いて、あなたの到着を待ち望んでいる。その名前からどんな内容のダンジョンかは予想できるだろうが、真実の姿は訪れてみなければ分からない。

Message from the Book

休息を有効に使おう

ダンジョン内で激しく消耗した場合、回復するアイテムはない。そんな時は「休息」をしてみよう。1時間休むごとに体力や魔力が少しずつ回復していく。2～3時間休めば恩恵符が使えるくらいの魔力が得られるはずだ。気をつけなければいけないのは、休息する場所。なにげなく休息していると、十分に回復しないうちに再び敵に襲われ、せっかくの休息が無駄になってしまう可能性がある。そうならないためには、階段のないなるべく小さな部屋に入り、しっかりとドアを締めてから休むように。



明かりアイテムの予備がない時に明かりを消してしまう罠にかかると、とたんに探索は難行し始める。

大切な命を落としては何の意味もない。

明かりについて

ダンジョン内では、明かりがないとまったく先を見ることができない。そればかりか、歩いた場所を自動的に記録してくれるオートマッピング機能も使えなくなるので、いくら歩き回ってもダンジョンの全貌を確認することができない。

ダンジョン内には明かりを消してしまう罠が仕掛けられていることもあるので、所持品に余裕があるのなら、最低でも2つ以上は持っていく方がいいだろう。明かりとなるアイテムは国によって名称が違うが、効果時間などはどれも同じ。道具屋のない町もあるので、そういう町のダンジョンに行く時はあらかじめ買いだめしておこう。

明かりは使い捨てなので、一度ダンジョンから出れば、まだ使い切っていない場合も新たに購入する必要がある。敵を少し倒してはダンジョンを出て宿屋で体力を回復し、明かりを買ってまた潜る方法が確実だが、結局宿代と明かり代がかさんで赤字になってしまっては元も子もない。なるべく出入りは少なくした方がいいだろう。

特殊な明かりとしては、妖精の宝物店に売っている「ファイアフライライト」がある。これは物によって多少の誤差があるものの、数回使うことができる明かりだ。装備品に余裕がない時に重宝するだろう。さらに頼りになるのは「黄金の兜」「デモンズヘルム」というアイテム。これらは兜としても強力だが、装備していると明かりの代わりになってくれるのだ。兜自体が光っているため効果時間が無限で、罠などで明かりを消されてしまっても再び灯してくれる。ダンジョンを極めたいなら、ぜひ手に入れたいアイテムだ。

それらのアイテムがない状態で明かりをすべて使い切ってしまった時は、仲間に頼るしかない。自分に対する信頼度が高い仲間が明かりを持っているなら、それを使わせてくれる場合もある。

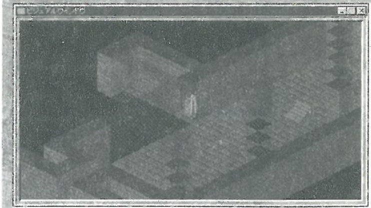
ダンジョンの構成物

どのダンジョンも、通路と壁、ドア、階段が組み合わさってできている。通路がすべて通り抜けられるのは当然として、壁の中には通り抜けられる壁というものもある。これは一見して普通の壁と変わらないが、マップには通り抜けられる壁の所がほかと少し違った表示になっているのですぐに分かるだろう。ただし、何気なく通っている普通の床や壁にも罠が仕掛けられている場合があるので油断は禁物だ。

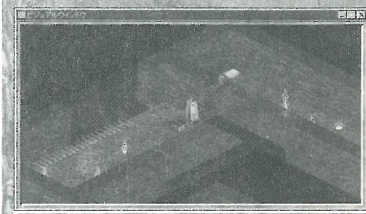
罠には、大きく分けて目に見えないものと見えるものの2種類がある。目に見えないものはその床の上を通ってみなければ分からない。ただし、見えない罠が仕掛けてある場所はダンジョンによって決まっているので、怪しいと思ったところは避けて通れば安全だ。見えない罠の中には、前述の明かりを消してしまう罠や魔力を吸い取る罠、直接ダメージを与える罠などがある。ただし、この見えない罠は鍵開け担当のキャラクターの敏捷度を高くしておくことによって事前に発見し、解除することもできる。発見できても解除ができずに罠にかかってしまった場合も、各キャラクターの敏捷度によっては罠を避けられることがあるので、各キャラクターの敏捷度を上げておくことも重要だ。

目に見える罠は、直接ダメージを与えるものがほとんど。針の床や槍が床や壁から突き出してくるもの、炎、電撃、毒ガス、マグマといったさまざまな罠がある。しかし、罠の発動に周期があるものは、タイミングを合わせれば避けられるものばかりだ。自分のキャラクターにポインタを合わせてクリックするとその場に留まる。その間、罠が変化するのを待ちながらタイミングを見極め、一気に渡ってしまおう。この方法で何のダメージもくらわずに罠を回避することもできる。

また、変わった罠として落とし穴というものもある。落とし穴には下りと上りの2種類があり、落ちて(登って)みないと行けない場所という場所もあるので、マップを見て怪しいと思う場所を発見したら、



隠し通路は、普通の通路と微妙に違う。マップやビジュアルウィンドウ上でこれを見分ければ、無駄な探索を省くことができるだろう。



ダンジョン内にはさまざまな罠が仕掛けられている。目に見える罠のほとんどは一定周期で動いているので隙を見て通り抜けよう。

わざとひっかかってみるのもひとつの手だ。

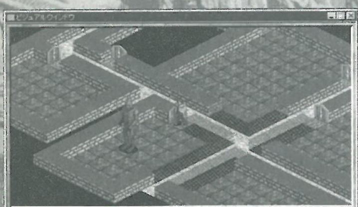
迷宮の住人

人の寄りつかないダンジョンにも住人はいる。それが人ならぬ者、「モンスター」だ。

モンスターは、自分たちと同じようにダンジョン内をうろついている。少し前までモンスターがいた場所でも、しばらくして再び来てみると、どこかに消えているなんて事もあるのだ。ただし、ほとんどのモンスターは扉が閉まった部屋などの閉鎖された空間からは出てくることがない。ただし、ダンジョン内で幽霊の外見をしているモンスターだけは扉を通り抜けることができるので覚えておこう。

また、モンスターは一見していくつかのタイプに分けて表示されているので、実際の種類や実力は戦闘に入ってみないと分からない。「退治」依頼を請け負ってダンジョンに潜るのなら、住んでいるモンスターは一種類だけなので実力も把握しやすいが、なにも依頼を受けずにダンジョンに潜った場合は、さまざまな種類のモンスターに遭遇する可能性がある。中にはかなり強力なモンスターも混ざっているので、それらと戦ってみたいと思ったら依頼のないダンジョンに潜ってみよう。ダンジョンは約１～２ヶ月の周期でモンスターや宝箱が入れ替わるので、容易に攻略ができそうなダンジョンを選んで一度一掃してしまい、中身が入れ替わった頃を見計らって何度も足を運んでみるのもいいだろう。

ダンジョン内に住んでいるモンスターの数は、インフォメーション・ウィンドウの左にある光の玉で分かるようになっている。光の玉が大きい場合はこのダンジョンに住んでいるモンスターが多いことを表し、モンスターが減るごとに光も弱くなっていくのだ。ダンジョン内にうろついているモンスターの数は、最大で32パーティ（単体でも１パーティとカウント）と決まっているので、ダンジョン内すべての敵を倒さなければならない「退治」のような依頼の場合の目安にしよう。もっと効率的にダンジョン探索がしたい場合は、ダンジョン内の敵の位置を示



モンスターも、あなたのキャラクターと同じようにダンジョン内を動きまわっている。うまく避けれれば戦闘をしなくて済むだろう。

してくれるアイテムと併用するといいだろう。

探索の代償

ダンジョン内には、いろいろなアイテムが入った宝箱があったり、お金が放置されている場所がある。これらを見つけることはダンジョン探索の貴重なメリットのひとつなので、見つけたら必ず手に入れておきたい。

これらのアイテムを取るには、ポインタを宝物に合わせてクリックするだけでいい。ただ、それが宝箱の場合は、罠が仕掛けてあったり、鍵がかかっている可能性がある。そうなると、少し時間を割いて作業しなければならない。

まず一度目のクリックで罠の有無を確かめ、もし罠を仕掛けてあるのなら罠の解除に入る。無事に罠を解除できたら、今度は鍵がかかっているかどうかを確認し、かかっているなら鍵を開ける作業に入るのだ。それらの手順を踏んでようやく、宝箱の中身と対面することができる。当然、罠や鍵を解除している間は時間も経過しているので、付近にモンスターがいれば襲われてしまう可能性もある。なるべく先にモンスターを排除してから解除にかかろう。

アイテム探索の依頼を受けていた場合、必ずしも宝箱の中身が目標とするアイテムだとは限らない。重要なアイテムは、そのダンジョンの最深部で、何者かに守られて眠っている場合がある。しかし、目的の品以外にも有用なアイテムが手に入ることもあるので、宝箱を見つけたら片っ端から開けていくようにしよう。

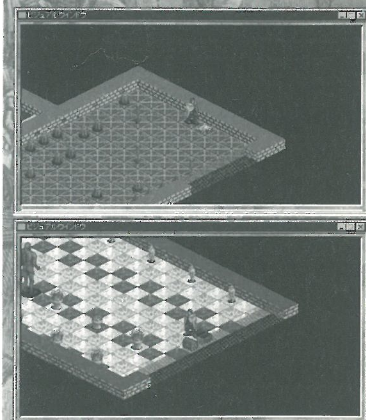
モンスターと同じように、宝物も１～２ヶ月周期で入れ替わる。一度探索し終わってしまったダンジョンでも、時期を見計らって再び入れば復活しているのだ。ただ、ある程度の法則はあるものの宝物の配置そのものが変動している場合があるので、宝物の位置を知らせるアイテムなどを利用して効率よく探索していくといいだろう。

Message from the Book

死体からアイテムを見つける

あなたがプレイしていたキャラクターが、ダンジョンを探索中に不運にも死亡してしまった場合。継続世界を選び新たなるキャラクターで冒険を続け、前のキャラクターが死んだ場所に行くと、前のキャラクターの白骨死体が転がっている場合がある。もし前に死んだキャラクターが貴重なアイテムを持っていた場合は、死体を調べることによって手に入れられる可能性もあるのだ。

こんなことでも時間の流れの無常さを垣間見ることができる。



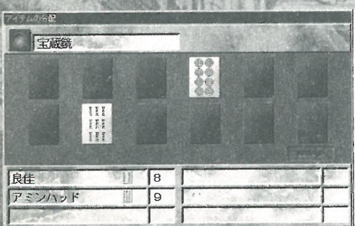
ダンジョンの中ではさまざまなアイテムを見つけることができる。もしかしたら、このダンジョンで命を落としていった者の遺産かも知れない。同じ冒険者として、ありがたく使わせてもらうことにしよう。

Message from the Book

取得したアイテムの分配

アイテムを手に入れた時、パーティの中で何人かがそれを欲しがることもあるだろう。そんな時は、公平にカードゲームで所有者を決めることになる。

アイテムが欲しいキャラ同士で、順番に伏せられたカードをめくっていく。各自最大３枚めくったところで10の数に一番近い者がアイテムを得ることができる。しかし、カードの合計が11以上になった時点で自動的に負けてしまう。引きどきを間違えないようにしよう。途中でパスもできるので、自信がなければ早めに切り上げること。



いくら仲間といっても譲れないこともある。しかし勝負は時の運。勝っても負けても恨みだけは残さないように。そのアイテムを欲しい気持ちは相手も同じなのだから。

Passage of the Book

戦塵の舞曲：3

旅の仲間たち

仲間探し

自分がある程度強くなってくると、一人旅に飽きたとか、高い報酬の依頼をこなしたいと思う時があるかもしれない。そんな時は仲間探しをしてみよう。

まず、どんな人物を仲間にしたらよいかを考えてみる。自分は直接攻撃が得意で魔法が苦手というなら、魔法をたくさん使える人物を仲間に入れるなど、自分のキャラクターの能力や性質を把握して、足りない部分を補ってくれる人物を仲間にするといい。誰がどんな傾向を持っているかは、その人物のパラメーターや持ち物を確認すれば判断することができる。また、結婚を考えているなら、早めにその異性を仲間に入れておいた方がいい。ただ漫然と旅を続けていくだけでも信頼度は上がるのだ。

仲間にできる人数は自分を含めて全部で６人までだが、「護衛」や「逃亡」の依頼を受ける時は、その依頼人をパーティに入れなければならない。多くても５人までにしておいた方が何かと都合がいいだろう。

メリットとデメリット

仲間を加えることによって、単純に考えると戦力は今までの２倍にも３倍にもなる。そうすれば、今までなら手も出せなかったような強敵に勝つことができるようになるし、難しい依頼もこなすことができるようになるのだが、かといって必ずしもいいことばかりがある訳ではない。例えば、仲間が増えることによって、依頼の報酬や敵を倒して得られるお金は山分けになる。アイテムに至っては、運任せの

カードゲームで勝利しないと手に入れることができないようになる。特に依頼の報酬がアイテムであった場合、せっかく苦労して依頼をこなしても、カードゲームに負けて仲間がアイテムを貰い、結局自分は骨折り損、なんてことだって起こりうる。もちろん、かなりの非道を行えばそれを回避する方法はあるが、あまりすすめられるものではない。

信頼度

それぞれのキャラクターが持っているパラメータの中には、「信頼度」という項目もある。これは、そのキャラクターがあなたに対してどの程度心を許しているかを表したもだ。この数値がある程度あってこそ、あなたの仲間になってくれるのだし、信頼度が高ければその人の持ち物を使わせてくれることもある。反対に低くなると、最悪の場合は冒険の途中であなたの元から離れていってしまう。信頼度は数値としては見ることができないが、仲間に話しかけることである程度確認することができる。この会話があなたに対して好意的なものであれば信頼度は高く、冷たくあしらわれたなら低いということになる。

では、信頼度を上げるにはどのようにしたらいいだろうか。簡単に言ってしまえば、「その人がうれしいと思うようなこと」をすればいいのだ。普段から気にかけて話しかける、誕生日に贈り物をするなどだ。また、武道会に挑んで上位入賞するだけでも、仲間としては鼻が高いだろう。しかし、一番分かりやすいのが、死んでしまった仲間を生き返らせることだ。生き返った仲間は、あなたを一生命の恩人として尊敬してくれることだろう。反対に、仲間が死んだのに埋葬もせずに見捨てたり、報酬を貰う前に仲間を解雇したり、人のアイテムを盗んだりすると、信頼度はすぐに下がってしまう。　ただ一緒にいるだけでも信頼度は少しずつ上がっていくが、より具体的に行動で示した方がいいのは現実と同じだ。

Message from the Book

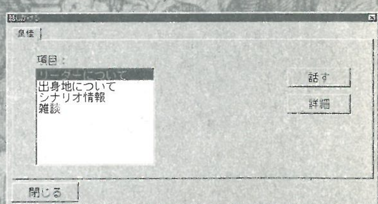
信頼度変化表

⬆上昇⬆

- 結婚した
- 結婚式を挙げた
- 同性からの愛を受けた（他の仲間は下降）
- 誕生日に高価なアイテムを渡す
- ジュエルドリングを渡す（同性の場合は下降）
- 天下一武闘会で三回戦以上に進む
- 剣闘会で四回戦以上に進む

⬇下降⬇

- 求婚して断る
- 求婚されて断る
- 同性からの愛を断る
- 仲間から外す
- アイテムをもらえない
- 逮捕される
- 誘拐される
- 家に許容量以上の人を置く
- 家にお金がない
- 襲いかかられた
- 盗みをはたらかれた
- 不快な依頼を受けた
- 仲間を襲う（全員）
- 死体を捨てる（全員）
- 依頼途中で別れる（全員）
- 死体のアイテムを使う（全員）
- 死体のアイテムを取る（全員）
- 天下一武闘会で逃げる（全員）
- 天下一武闘会で、二回戦以下（全員）
- 剣闘会で逃げる（全員）
- 剣闘会で三回戦以下（全員）



仲間の信頼度を知りたいと思ったら、そのキャラクターに話しかけてみよう。よい雰囲気で答えてくれたら、信頼されている証拠だ。反対ににべもなく突き放されるようだと行動に気をつけた方がいい。

知っておくと便利な情報

イベントカレンダー

1月1日	破壊の迷宮出現(1月中)
1月16日	日紫建国記念日
2月8日	剣闘会
3月3日	妖精の国出現
4月21日	イルタール建国記念日
6月11日	レンシア建国記念日
8月10日	天下一武闘会開催
10月23日	竜江建国記念日
12月22日	国主催店舗開催

ダンジョン内で見られる経験値

状況	筋力	知性	敏捷	魅力
武器攻撃成功	中	―	小	―
魔法攻撃成功	―	大	小	―
とどめ（武器）	大	―	小	―
とどめ（魔法）	―	大	小	―
味方サポート（魔法・アイテム）	―	大	小	―
戦闘に勝利	大	大	大	―
戦闘から逃亡	―	―	中	―

性格変化表

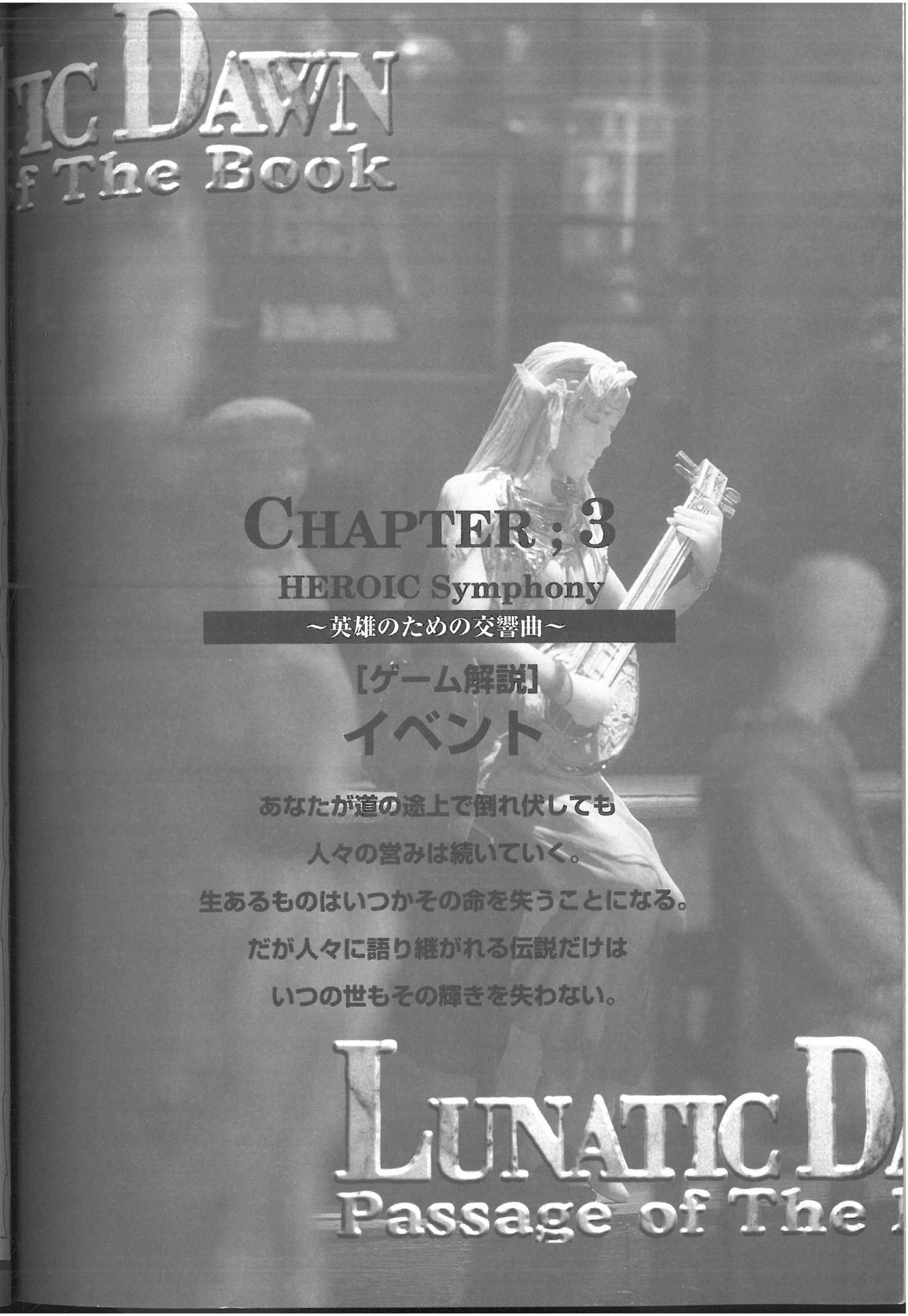
行動	変化する属性
仲間を復活させた	秩序・善
仲間の死体を埋葬した	秩序・善
仲間の死体を捨てた	混沌・悪
盗みをしようとした	混沌・悪
人を襲った	混沌・悪
寺院への寄付	その国の属性
依頼を受けずに救出	善
依頼を受けずに脱獄	混沌

魔法の使用MP

★レンシア	
レーザークリスタル	30MP
エアブレードクリスタル	20MP
バニッシュクリスタル	10MP
サンダークリスタル	20MP
フライングクリスタル	5MP
ウインドクリスタル	15MP
サイレントクリスタル	10MP
ライトニングクリスタル	5MP
★イルタール	
ヘルフレイムタロット	40MP
シーフレイムタロット	30MP
フレイムタロット	20MP
ファイヤータロット	10MP
ハイパワータロット	15MP
チャームタロット	10MP
リーチフレアタロット	25MP
ワイドフレアタロット	25MP
★竜江	
救命札	80MP
障壁札	30MP
救済札	30MP
制裁札	20MP
魔除札	15MP
安寧札	5MP
恩恵札	5MP
★日紫	
毒霧の勾玉	30MP
変魂の勾玉	30MP
死出の勾玉	40MP
降魔の勾玉	30MP
搾取の勾玉	15MP
不動の勾玉	15MP
毒牙の勾玉	15MP
闇夜の勾玉	10MP

追加特殊効果アイテム

マジックハープ	対象1対に体力を消費してチャームタロットをかける
ホーリーシンボル	パーティ全体にターンアンデッドをかける
ライトニングソード	レーザークリスタルを放つことができる
ランプリング	装備すると光る
ミストフード	モンスターが近づいてこない
フレアーアックス	パーティ全体を火炎で攻撃
エリクサー	戦闘中復活できる
ヒーリングジェイド	装備するとHP回復効果がある
ポイズンアックス	攻撃対象に毒を浴びせることがある
聖呪札	アンデット1体にターンアンデットをかける
龍淵剣	100ー筋力＝攻撃力
魂滅槍	使用するとMPを消費して大ダメージを与える
妖刀村雨	剣を振るう度に体力を消耗する
黄金鎧	装備すると光る
黄金小太刀	装備すると光る
グリフォンの鎧	フライングクリスタルの効果を得ることができる
フェアリーの羽飾り	装備するとMP回復効果がある
ジュエルドリング	NPCにあげると信頼度があがる（条件あり）
ダンジョンレーダー	使用すると魔力を消費してモンスター、トラップ、トレジャーの位置を知ることができる
プラズマガン	射撃する度にMPを消費する



CHAPTER ; 3

HEROIC Symphony

～英雄のための交響曲～

[ゲーム解説]

イベント

あなたが道の途上で倒れ伏しても

人々の営みは続いていく。

生あるものはいつかその命を失うことになる。

だが人々に語り継がれる伝説だけは

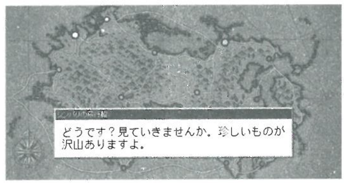
いつの世もその輝きを失わない。

英雄のための交響曲：1
妖精の宝物店

イベント発生条件
街道を移動中、巡回している妖精に出会う

妖精界にも不況の波？ 貴重品を売る行商妖精

　街道で出くわすのは何もモンスターだけとは限らない。街道を馬車に揺られて旅をしていると、時々不意に声をかけられることがある。
　声をかけてくる人たちの中でも、妖精の宝物店はとてもありがたい存在だ。彼らは4グループに分かれて独自のルートを定期的に巡回しながら、本来は妖精界にしか売っていない珍しいアイテムを売ってくれる。妖精界が現れるのを待ちきれない時は探してみよう。
　また、ほかにも珍しい店として、国が主催する特定の人のための商店というものもある。



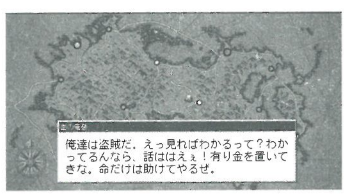
突然声をかけてくる宝物屋。妖精界が不況で出稼ぎにでも来ているのだろうか？

英雄のための交響曲：2
盗賊団

イベント発生条件
街道を移動中、または町の中で盗賊団に出会う

荒野に潜む無法者 通行手形は金か死か

　妖精のなんでも屋と同じように、街道では旅人を狙う盗賊団の一味があなたに声をかけてくるかもしれない。彼らは、旅人を脅して金を巻き上げ、従わない者を容赦なく切り捨ててしまうだろう。それほど強くはないが、あなたにその戦いを切り抜ける自信がなければ、素直にお金を出して許してもらおう。彼らもそんなあなたに追い討ちをかけるほど非道ではないはずだ。金か死か。彼らはそういう世界で生きているのだ。
　また、ごくまれに町ひとつをまるごと占拠してしまう盗賊団もいるらしい。



脅し文句に従ってお金を置いていけば襲われない。きっと根はいい人たちなのだろう。

英雄のための交響曲：3

蘇　生

イベント発生条件

パーティの仲間あるいは自分が死んでしまった

多大な犠牲を払えば死を超越することも

自然の道理に逆らって、死んでしまった人間を生き返らせることは容易なことではない。ましてや、寿命によって迎えた死は、どんな方法を使ってもそれを拒否することはできない。

しかし戦闘中の不慮の死、戦死なら生き返らせる可能性がある。もし、そうした死に直面してしまった時は、以下の３つの蘇生方法のいずれかを試してほしい。

寺院での蘇生

寺院での蘇生は、蘇生の中でも比較的簡単な方法といえる。寺院のある町に行き、神官が出すある依頼をこなすことができれば、死んだ仲間を蘇生してくれる。ただ、この依頼がなかなか厄介であり、寺院で蘇生の儀式を行う際に必要なある特殊アイテムを探し出してこい、というもの。そのアイテムを指定されたダンジョンの中から見つけ出しても、さらに蘇生料として１万Gもの大金を要求される。

仲間一人が生き返る代償として、それらの条件をクリアする労力が妥当なものだと思うか、高いと思うかはあなたの判断次第だ。

魔法での蘇生

寺院に頼まなくても、死者を生き返らせる方法はある。「蘇生」の魔法を手に入れるのだ。魔法なら寺院の依頼をこなさなくても好きな時に復活させることができる。しかし、便利ではあるが入手方法がかなり難しい。

魔法で復活させるためには、いつかこの世界のどこかに現れるという「転生札」というきわめて貴重で高価な魔法アイテムを入手しなければならない。また、たとえ入手できたとしても「転生札」を使えるようになるには、知性が80以上も必要になる。気長に偶然を待ち、その間にしっかりと経験を積んでおくことだ。

仲間に蘇生してもらう

一人で冒険をしている時に死んでしまった場合は即ゲームオーバーだが、仲間が存在し、かつ信頼度が高い場合は、君のキャラクターを仲間が蘇生してくれることがある。

おそらく君が死んでいる間に寺院の依頼をこなしてくれているのだろう。君が生き返った頃には数ヶ月から１年ほどの日数が経っているはずだ。死ぬ前に引き受けていた依頼があれば、当然期限が切れ、その町ではお尋ね者になっているはず。しかし、ゲームオーバーを迎えるよりはましだろう。仲間の信頼度がいかに大切かを教えてくれるイベントだ。

英雄のための交響曲：4

宝くじ

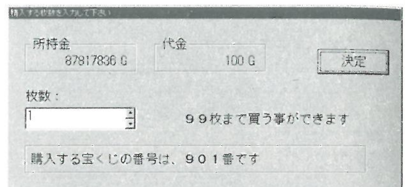
イベント発生条件

毎年、その国の建国記念日に首都にいること

当たるかどうかは運次第 自分試しの一気買い

それぞれの国の建国記念日にその国の首都に滞在していると、宝くじを買わないかという誘いがかかる。即日に結果が出るので、気軽に買ってみるといいだろう。

宝くじの景品はいくつかのランクに分かれていて、当たる確率が低くなるほど珍しくて高価なアイテムが当たるようになっている。一等の賞品は約1000分の１という低確率。幸運に恵まれないと当てるのは難しいだろうが、お金さえかければ、強引に10分の１まで確率を下げることができる。商品もその投資に見合うだけの価値があるアイテムだ。



宝くじは１枚から100枚まで買うことができる。買う枚数は財布と相談しよう。

英雄のための交響曲：5

天下一武闘会

イベント発生条件

毎年８月10日に定められた国の首都にある宿屋に滞在していること

強豪ひしめく武闘会。今年一番強い者は誰だ?!

武闘会が開催されるのは、暦を４で割り、その余りが０ならばレンシア、１ならばイルタール、２ならば竜江、３ならば日紫の首都となる。また、同様の順番で２年ごとに、剣闘会が２月８日に開かれる。

武闘会で変化するパラメータ

勝ち進んだ回数	パラメータ
一回戦	仲間の信頼度－５
二回戦	仲間の信頼度－１
三回戦	仲間の信頼度＋１
四回戦	仲間の信頼度＋３
優勝	仲間の信頼度＋５ 知名度＋10 5000G or 10000G 相当のアイテム

武闘会で得られるアイテム

１位	栄光の鎧
２位	栄光の盾
３位	栄光の兜

剣闘会で得られるアイテム

１位	栄光の剣

英雄のための交響曲：6

英雄になる

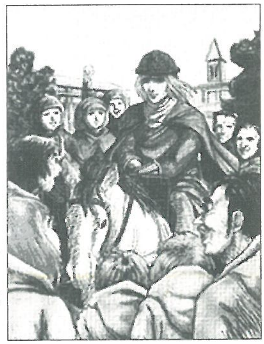
イベント発生条件

特定の町で大きな仕事を請け負い、知名度を上げていく

善の英雄と悪の英雄 目指すのはひとつ

それぞれの町ごとに存在している「知名度」。依頼をこなしてこれを高めていけば、町の人から英雄と認められるようになる。

知名度は善・悪の二種類があるが、ウィンドウには特にどちらとは表示されない。また、ひとつの町では善の英雄か悪の英雄かのどちらかにしかなれない。また、依頼の中でも「宅配」や「密輸」といった小さな仕事では英雄への道も遠い。善の英雄になりたいのなら「救出」や「退治」を、悪の英雄になりたいのなら「暗殺」や「略奪」など難易度の高い依頼を受けるようにしよう。



あなたの行為が町の人たちに認められると、英雄として尊敬されるようになる。

英雄のための交響曲：7

吟遊詩人の歌になる

イベント発生条件

特定のイベントをこなしていると吟遊詩人の歌となることがある。

詩人の紡ぐ英雄譚は 後世へと詠い継がれる

吟遊詩人は、世界中を放浪しながら毎月7日から約一週間ほど、どこかの町の宿屋に滞在して歌を聞かせてくれる。特定のイベントをこなすと、君の偉業をたたえる歌を詩人たちが詠ってくれるかもしれない。そのイベントとは「神になる」「悪魔を倒す」「達人を倒す」「国王になる」「地方最強モンスターを倒す」である。

これらの英雄的行為を行うと、君の偉業が吟遊詩人の歌声にのって世界中に伝えられていくだろう。機会があれば、自分のことが詠われている歌を直接聞いてみるのもいいものだ。



自分のことが吟遊詩人の口から詠われると、うれしい反面、少し照れくさくもある。

英雄のための交響曲：8

結婚と出産

イベント発生条件

異性の仲間がいて、一般クラス以上の家を持っていること
達成難易度：85

生涯の伴侶を決める その道程は遠く険しい

スムーズに結婚まで進めるのは現実世界でも難しい。それは『ルナドン』の世界も同様。事は思った通りにはなかなか運ばないものである。プロポーズをするだけでも、さまざまな条件をクリアしていかなければならない。しかも、しつこく何度もプロポーズをしているとそれだけで嫌われてしまう。すべての条件をクリアしたと思えたら実行に移すようにしよう。

結婚ができたら、子供が生まれる可能性もでてくる。もちろん、その子供が大きくなれば一緒に冒険することだって可能だ。



プロポーズの答えを聞く瞬間は鼓動が高鳴るようだ。あなたの言葉に頷いてくれたのなら、盛大な結婚式をあげよう。ますますあなたのことを好きになってくれるぞ。

結婚の条件

1 相手

結婚は相手あってのこと。パーティに意中の異性を入れていることが条件の大前提。

2 信頼度

対象となるキャラクターの信頼度が非常に高くないとプロポーズを受けてくれない。お互いの信頼関係がなければ、夫婦生活は営めないだろう。

3 年齢差

愛があれば年の差なんて、という言葉は現実の前では厳しい。相手との年齢差があまりに開きすぎていると結婚の対象にならない。

4 家

この世界では、家を構えていないと一人前とは認めてもらえない。それも、一般クラスの家より上のクラスでないと不安がられてしまう。

5 お金

結婚はゴールではなく新しい生活の始まりだ。それなりの資金がなければ、家族を養っていけないだろう。最低でも10万Gは用意しておきたい。

6 魅力

相手にとって、結婚するなら魅力的な人がいいに決まっている。意中のキャラクターより、魅力値を最低でも20ポイント上回るようにしておこう。

7 総合能力

冒険者同士で結婚するのだから、強いことがすなわち生活力があることになる。対象となるキャラクターより能力の総合をやや高くしておこう。

8 性格

性格といっても、実際に参考にするのは属性グラフだ。仲間の属性グラフの位置はなかなか動かないので、相手に合わせておくといい。

子供を産み、育てる

子供は結婚した後に、家で１年間休養すると生まれる可能性がある。出産の確率は夫婦が若ければ若いほど高くなる。例えば、お互いが20歳の場合は、ほぼ50％の確率で子供が生まれる可能性があるが、30代同士だと10％前後まで落ち込んでしまうのだ。

無事に出産できたら、子供に名前をつけてあげよう。

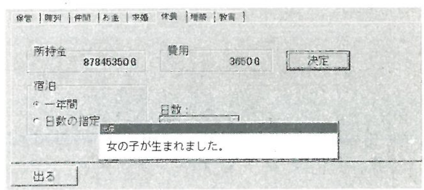
子供を育てていくためには、それなりのお金が必要である。今どれくらいのお金が家にあるか、こまめにチェックしておこう。久々に家に帰ってきたら破産していた、なんてことになりかねないので要注意。

そして、無事その子が16歳になれば、冒険者としてデビューすることができる。もちろん、自分のパーティに加えることもできる。親冥利に尽きるシチュエーションといえるだろう。

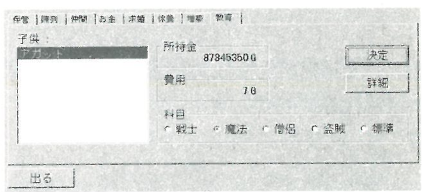
冒険者になる前に教育を

子供が生まれると、16歳になるまで「教育」を行うことができる。これを行うことによって、これから育っていく子供のどの能力値が上がっていくかが決定される。

教育できる科目は「戦士」「盗賊」「魔法」「僧侶」の４種類。選ばれた科目は新たに変更しない限りずっと教育し続けることになる。もちろん教育にはそれなりの出費が必要になることはこの世界も同じ。時々は家に戻って子供の成長を見守ってやろう。16歳の誕生日、すなわち巣立ちの日に立ち会ってあげることも親としての重要な役割だ。



待望の子供が生まれた。まず最初に名前をつけてあげよう。16歳になれば一緒に冒険の旅に出ることだって可能だ。親子二代で冒険者稼業も夢ではない。



自分の子供を本格的に冒険者にしたいのならば、小さい頃から英才教育をほどこそう。どんなタイプの冒険者になるかもこれで決まってくる。

離婚、駆け落ち

結婚したからといって、新婚当時の愛情がいつまでも続くとは限らない。あなたが配偶者に対して信頼を失うような行為ばかりをしていると、家に帰った時点で離婚を宣言されてしまうこともある。

さらにその時、パーティ内に配偶者と親しい者がいると、なんと駆け落ちをすることもある。これは情けなくて声も出なくなるだろう。夫婦だからといって安心ばかりはしてられない。彼（彼女）の愛情を永遠のものにするためには、結婚後もさらなる努力が要求される。

英雄のための交響曲：9
3人の達人と戦う

イベント発生条件
「～の達人」という称号のキャラクターに話しかけ、挑戦を受ける。

達人を超えた者だけが達人を名のる資格がある

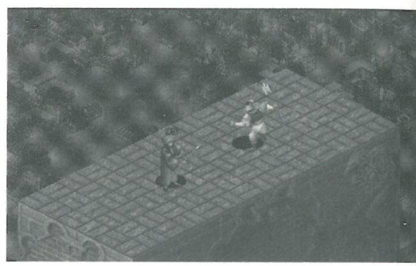
それぞれの達人に話しかけるとしても、まずはその達人たちの居場所を探さなければならない。情報屋のアイテム検索を使い、それぞれの達人が持っているアイテム、「武の宝珠」「知の宝珠」「忍びの宝珠」を検索してみよう。どの町に達人がいるか一発で分かるはずだ。ちなみに、達人たちは町をあまり移動しないので、一度調べたらその場所をどこかにメモしておくといい。達人は、話しかけさえすればいつでも手合わせしてくれる。しかし、だからといって達人をたやすく倒せるなどと早合点してはいけない。かなりの鍛練を積んでからでなければ、あっという間に返り討ちにあうだろう。

武術の達人

武術の達人の最大の特徴は、ケタ外れの攻撃力にある。自分の防御力によっても違ってくるが、一回の攻撃で100ポイント前後のダメージを受けることも覚悟しておくことだ。

また、魔法攻撃に対しても高い防御力を持っているので、武術の達人とは結果的に力と力の勝負になるだろう。できる限りの装備を身につけてから挑戦することをおすすめする。

もし無事に勝利することができたなら、達人の証である「武の宝珠」を譲ってくれる。「武の宝珠」とは、使用者の攻撃力を倍にしてくれるアイテムだ。どんどん使っていくべし！



武術の達人との戦い。達人と名のるだけあって、生半可な攻撃では通用しない。

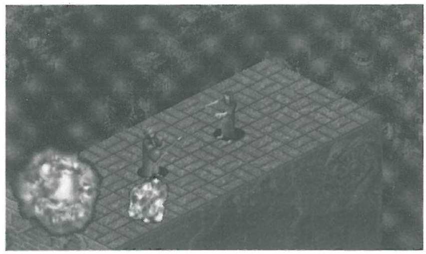
アイテム解説⇨164ページ

魔術の達人

魔術の達人はさまざまな魔法を駆使して襲ってくる。しかも、普通の魔法使いなら武器に対する防御力が低いのだが、魔術の達人は防御力が高いのでなんとも手強い。

ではどこに欠点があるのかというと、意外にも魔法防御力なのである。目には目を、魔法には魔法をということだろうか。ただし、その魔法防御力も能力全体から見て多少低いというだけであって、生半可な攻撃魔法ではやはり通用しないだろう。それでも、魔術の達人はほかの二人に比べれば倒しやすい相手といえる。自分の強さに自信がついたら思い切って挑んでみてほしい。

魔術の達人を倒すと得られる達人の証、「知の宝珠」は、状況に応じた魔法を自動的に発動する便利なアイテムだ。



知性の達人はさまざまな魔法を駆使して襲ってくる。かけられる前に封じてしまえ。

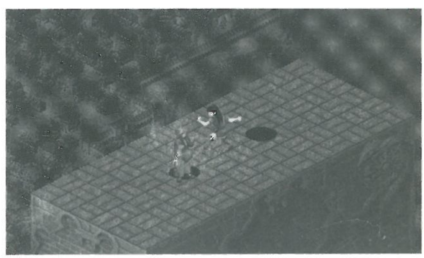
アイテム解説⇨164ページ

忍びの達人

素早い身のこなしが特徴の忍びの達人は、こちらが一回攻撃している間に二度三度と攻撃を仕掛けてくる。どんなに防御力を高めて一回のダメージを少なく押さえても、すさまじい攻撃ラッシュに圧倒されて、あっという間に死んでしまうかもしれない。

忍びの達人と戦うためには、なんとか攻撃させてもらえる程度まで防御力か敏捷度を鍛えることが先決だ。その上で、一撃必殺の攻撃を打ち込むか、相手を足止めできる魔法を成功させて、少しずつダメージを与えていく。

忍びの達人を倒すと得られる達人の証、「忍びの宝珠」は、一度に複数の敵を攻撃できるアイテムだ。混沌系の全体魔法が不得意なキャラクターなら、ぜひとも手に入れたいアイテムだろう。



素早い身のこなしで翻弄してくる忍びの達人。こちらもスピードで対抗しよう。

アイテム解説⇨164ページ

英雄のための交響曲：10

神の試練

イベント発生条件

魅力以外のいずれかの能力を90まで上げ、イモータルに話しかける

達成難易度：80

限界を超えた強さを身につけるために

経験を積んでいき、筋力・知性・敏捷の能力のうち１つでも限界の90に達したなら、神の試練を受けることができる。この試練に打ち勝つことで、常人を超えた強さ、能力値100への道が開かれるのだ。

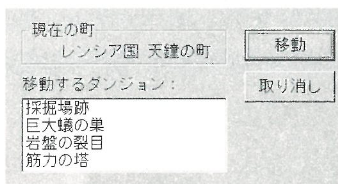
神の試練を受けるためには、この世界のどこかにいる「イモータル」という人物を探さなければない。イモータルは普段話しかけてもただの変なじいさんにしか見えない。だが能力値が１つでも限界に達している状態で話しかけると、キャラクターの伸び悩み箇所を見抜き、ある啓示を与えてくれる。その啓示とは、限界に達した能力に対応するダンジョンへ行けというもの。だが、そんなダンジョンは今まで見たこともないはず。それもそうだろう、啓示を聞いた瞬間、この世界のどこかにそれが突然姿を現すのだ。

神の試練1　筋力の塔

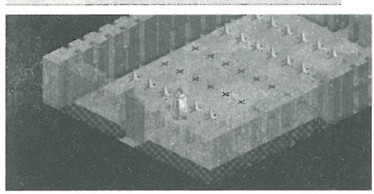
筋力が限界の90になった時、イモータルに話しかけると道を示してくれるのがこの「筋力の塔」だ。

ダンジョン自体の構造は単純で、迷うようなことは少ない。だが、神の試練がそれほど単純であるはずがない。

ダンジョン内には強力な罠が多く、その上、強敵揃いである。その名の通り、己の力量を試されるダンジョンということになるだろう。しかしここでは、敵を一掃することが目的ではない。最深部にある祭壇へたどり着くことで、あなたの求めていたことが叶うのだ。神の試練で示されるダンジョンは、すべてひとりでしか挑戦できないので、明かりや体力の回復アイテムを十分に持っていこう。



弱いモンスターを退治していけば、比較的楽に条件を満たせるだろう。





ダンジョンの構造はいたってシンプル。出てくる敵に圧倒されないように。

ダンジョン解説⇨124ページ

神の試練2 知性の塔

知性の限界を迎えた時、イモータルに話しかけると示されるのがこの「知性の塔」だ。

さすがに知性を鍛える迷宮だけあって、ダンジョン内部は難解な巨大迷路のようだ。

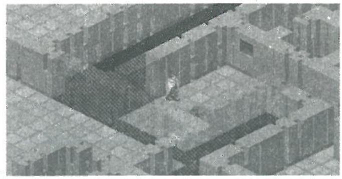
たどってきたルートの記憶力や、立体的な階層構造の把握力、さらにはじっくり腰を据えて取り組む落ちつきも重要になってくる。たとえマップを見ながらでも、攻略するのは難しいだろう。

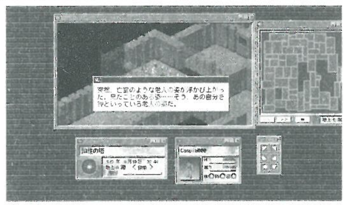
最深部の祭壇にたどり着けるルートは1本だけなので、それを見い出せるかどうかが攻略のポイントだ。そのためには、落とし穴にわざと落ちてみるなどの方法を多用することになるだろう。

イモータル

ふうむ、おまえさんは、あとちょっとの知恵が足りんようじゃのう。

イモータルからこのメッセージを聞ければダンジョンが現れる。情報屋で確認しよう。





落ちなければならない落とし穴はこの場所だ。ほかは違うので間違えないように。

ダンジョン解説⇨124ページ

神の試練3 敏捷の塔

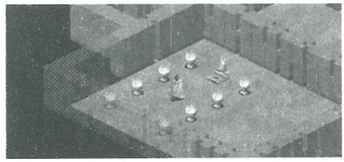
敏捷の限界を迎えた時、イモータルに話しかけると示されるのがこの「敏捷の塔」だ。

このダンジョンは、いくつもの小部屋と回廊によって構成されている。敏捷の塔というだけあって、やはりさまざまな罠がそこかしこに設置されている。また、開くタイミングの違う落とし穴などの罠の連係もあるので、ダンジョン探索にかなり熟練していないといつまでたっても同じ所をぐるぐる回るような目にあってしまう。内部構造自体も複雑で、1つのフロアがいくつかのブロックに分かれているなど、根気よく挑戦しないと目的地にたどり着けない所もある。しかし、各階の階段の関係を地道に調べていれば、自然と道は開けるはずだ。

イモータル

よくやったな。これからは、おまえさんは人間を越えた能力を発揮できるはずじゃ。

敏捷度が高いほど戦闘やダンジョン探索に有利。早めに限界値まで上げておきたい。





ドアを開けた瞬間、敵が目の前に。こういった場面が多いダンジョンだ。

ダンジョン解説⇨125ページ

英雄のための交響曲：11
地域最強モンスター

イベント発生条件

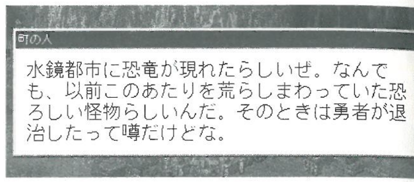
10〜40年周期で各国の首都に現れ、倒されるまで存在し続ける

力の歪みが生み出した狂暴な怪物ども

最強モンスターは、特定の地域に出現しては暴れまわり、倒されても決して死に絶えることのないモンスターの王ともいえる存在だ。

各国にどのモンスターが出現するかは決まっていて、倒さない限りいなくなることはない。さらに最強モンスターが現れた国は徐々に国力が衰え始める。しかも、一度倒しても一定周期で再び復活する。このように凶悪極まりない最強モンスターを倒し、その活動を阻止できれば、その町から英雄として迎えられることだろう。

また、最強モンスターが所持しているアイテムは貴重なものばかり。ただし、倒せば必ず手に入るというわけではないので、入手できなければ次回に期待しよう。



最強モンスターが出現したかどうかは、町の噂で知ることができる。

デスドラゴン

レンシア国に現れるデスドラゴンは、出現すると「雷鳴の峡谷」というダンジョンに住みつくことになる。最強モンスターの中でもトップクラスの強さを持つモンスターだ。

ダンジョンの構造はさほど難しくないが、デスドラゴン以外のモンスターたちも格段に強い相手なので油断してはならない。デスドラゴンに無事勝つことができたなら超貴重武器「エクスカリバー」が手に入る。



攻撃力、防御力共にトップクラス。
魔法も使ってくるので厄介な相手だ。

ダンジョン解説⇨122ページ
モンスター解説⇨174ページ
アイテム解説⇨145ページ

ムシュフシュ



魔法防御力が低いので、強力な攻撃魔法でどんどん体力を奪っていこう。

イルタール国に現れる最強モンスターはムシュフシュだ。

このモンスターは、炎の竜穴というダンジョンに住み着いてあなたの挑戦を待ち構えている。ムシュフシュは攻撃力こそあれ、魔法防御力はそれほどでもない。ムシュフシュにたどり着く前に魔力を無駄使いしないように気をつけたい。そして現れたら一気に魔法攻撃を決めよう。ムシュフシュを倒すと超貴重武器「中庸剣」が手に入る。

ダンジョン解説⇨122ページ
モンスター解説⇨180ページ
アイテム解説⇨136ページ

アツユ



魔法防御力が高く、自らも魔法を使ってくる。弱点は体力の低さである。

竜江国に現れるのはアツユというモンスターである。

現れる場所はアツユの谷というダンジョンだ。アツユは特に魔法防御力が高く、また魔法攻撃も積極的に繰り出してくる。戦闘能力そのものはそれほど高くないので、魔法防御力を上げたりチャームや麻痺系の魔法を手に入れておくなどの、魔法に対する対策を立ててから臨むといい。アツユを倒すと超貴重防具「オリハルコンアーマー」が手に入る。

ダンジョン解説⇨123ページ
モンスター解説⇨185ページ
アイテム解説⇨151ページ

恐竜



最大の特徴はずば抜けた体力の高さ。それ以外は怖くないので確実に当てていこう。

日紫国では竜の巣というダンジョンに潜んでいる恐竜が相手だ。しかし恐竜はほかの最強モンスターと比べると倒しやすい部類に入る。ヒットポイントの高さが難点だが、地道に回復の魔法を使いながら戦うといいだろう。

恐竜を倒すと、超貴重武器「神威の剣」が手に入る。強さはそれほどでもないが、手にした者の能力値をすべて高めてくれる逸品だ。

ダンジョン解説⇨123ページ
モンスター解説⇨190ページ
アイテム解説⇨136ページ

英雄のための交響曲：12

悪魔と戦う

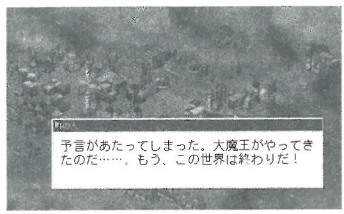
イベント発生条件

世界を創造してから約19年後に出現。
その後100年周期で現れる

悪魔が現れた時、真の英雄の実力が試される。

悪魔は全部で五体いる。それらは四天王と大魔王と呼ばれ、ゲーム開始から19年後に四天王のうち一体が世界のどこかに現われる。その後も１～２年周期で一体ずつ出現しては、その町のダンジョンに居着き、町や付近の街道を破壊と恐慌の渦に巻き込んだ後、どこかへ消えてしまう。

そして、ある時期までに四天王のすべてを退治できなかった場合は、四天王の力をはるかに上回る大魔王が出現してしまうのだ。四天王を倒すと、デモンズシリーズと呼ばれる貴重な武器や防具が手に入るので、一度は挑戦してみたい相手といえるだろう。



悪魔が現れると街は荒廃していき、文化レベルが落ちてしまう。

アンゴルモア

最初に現れる四天王は「虚神の洞窟」というダンジョンに出現する「アンゴルモア」である。アンゴルモアは悪魔の中では最も弱い部類に入るのだが、それでも通常のモンスターとは比べ物にならないほどの力を秘めている。手に入る限りの最高の装備と、限界まで高めた能力で立ち向わなければ勝利は遠いだろう。

ダンジョンの構造は単純で、特にこの虚神の洞窟はすべてのダンジョンの中で、最も狭い造りになっている。悪魔が住むダンジョンはどれも似かよった構造を持っているので、下の階へ降りる階段と宝箱の位置を除けば、どこもほとんど同じ構造をしている。構造を覚えておけば、無駄な戦闘を避けて進むことができるだろう。

アンゴルモアを倒すことができたら、デモンズシリーズ中の「デモンズアーマー」という鎧を手に入れることができる。この鎧は防御力こそ高くないものの、装備すると自分が動くにつれて自動的に魔力が回復していくという非常に特異な効果を秘めている。



悪魔たちの個性は、その容姿以上に戦闘中のセリフによく表れている。

ダンジョン解説⇨119ページ
モンスター解説⇨191ページ
アイテム解説⇨151ページ

ヴァッサゴ

アンゴルモアの次に現れるのは「ヴァッサゴ」だ。この悪魔はアンゴルモアとの戦いの1～2年後に「魔神の洞窟」というダンジョンに出現する。時期がきたら情報屋を使って探し出し、倒しておきたいところだ。アンゴルモアに苦戦を強いられたのなら、ヴァッサゴ出現までに装備などを充実させておくことをおすすめする。なぜならばヴァッサゴの戦闘能力はすべてにおいてアンゴルモアを上回っているからだ。さらに長期戦になるのは確実だろう。

ヴァッサゴを倒すとデモンズシリーズ中の「デモンズヘルム」が手に入る。これを装備すると、明かりを持たずにダンジョンへ入っても自動的に周りを照らしてくれる。ただし、デモンズシリーズはどの装備も魅力に－20のペナルティーがついてしまうので、それを覚悟してから装着しよう。装備したとたんに仲間が離れていくことも考えられるが、悪魔に魅入られた者は孤独が似合うと思うなら、ぜひ試してみよう。



昆虫を思わせる上半身に、蛇のような下半身。魔神の名に恥じない姿だ。

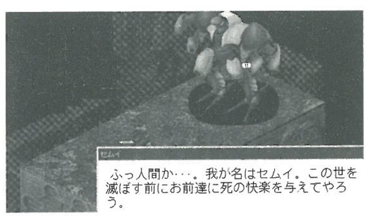
ダンジョン解説⇨119ページ
モンスター解説⇨191ページ
アイテム解説⇨148ページ

セムイ

三番目に現れる悪魔は「死神の洞窟」の「セムイ」だ。ほかの悪魔退治にも増した装備の増強と、どんな激しい攻撃にも対処できる作戦立案が重要になってくるだろう。

セムイは、破壊だけを望み、人間を見下していた前の二体の悪魔とは少し異なった性格を持っているように思われる。それというのも、戦闘になる前の会話で「死の快楽を与えてやろう」という言葉をかけてくる。結局は破壊が目的ではあるが、苦痛ではなく快楽を与えようとするセムイは、ある意味「慈悲」に近い意思を持っていると言えなくもない。もしかすると悪魔には世界の破滅以外に真の目的があるのかもしれない……。

悪魔出現のたびに広くなっていくダンジョンの構造も、ここにきて地下三階に到達する。気を引き締めてかからないと、悪魔との対決の前に途中で行き倒れることになりかねない。「セムイ」が残していくデモンズシリーズは「デモンズシールド」。これを装備していると敵が近づいてこない。ある種のダンジョン探索に役立つものである。ただし、避けるような動きをするだけで完全に戦闘が起らないというわけではないので気をつけること。



いつ大きなダメージを受けるとも限らない。常に全員の体力を把握しておこう。

ダンジョン解説⇨120ページ
モンスター解説⇨191ページ
アイテム解説⇨153ページ

アークメイヤー

四天王最後の悪魔が「アークメイヤー」だ。舞台となる「邪神の洞窟」も地下４階まで広がっており、その奥深くまで行かないとアークメイヤーに会うことはできない。

四天王最後の一人であるアークメイヤーもまた、ほかの悪魔たちとは違う様相を持っている。それは、その姿が女性型であることだ。ヴァッサゴが昆虫型、セムイが鳥型に近い形態を持ってはいるが、アークメイヤーほどの類似は認められない。

さらにその言動にも不可解な部分がある。今までの破壊に重きをおいた悪魔たちとは違って、「破壊のあとの創造」という言葉を使っている。そこからは、人知の及ばない神の意思に近いものすら感じられるのだが……。

デモンズシリーズ最後の装備は「デモンズクロウ」という片手用の武器である。この剣を装備していると徐々に体力が回復していく。まさに悪魔的な能力を秘めた武器といえよう。



人間型の悪魔。しかしその意思は人間には推し量る術もない……。

ダンジョン解説⇨120ページ
モンスター解説⇨191ページ
アイテム解説⇨130ページ

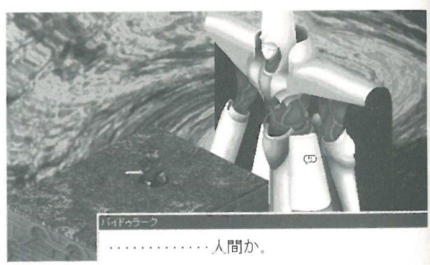
バイドゥラーク

大魔王「バイドゥラーク」は、悪魔の四天王を一体でも打ちもらしていると「デモンズゲート」というダンジョンに降臨してしまう。バイドゥラークに会いたくないと思っているのなら、四天王をできるだけ早急に倒すしか手はない。

バイドゥラークは、今までのどの悪魔よりも悪魔らしくない姿をしている。むしろ、圧倒的な神の威厳を放っているかのようだ。大悪魔は人間の世界を滅ぼした後に、より優れた者たちが支配する世界を創り、その世界の創造神になろうとでもしているのだろうか。

もしバイドゥラークを倒せたとしても、悪魔たちは滅んだわけではない。力を取り戻し、またこの世に復活するべく浅い眠りについたに過ぎないのだ。

新たな英雄が現われ続ける限り、悪魔は倒され、世界は平静を保つだろう。しかし、悪魔の暗躍もまた終わることがない。世界が悪魔の存在を忘れた時、その時が大悪魔の待ち望む新たな時代の幕開けになるのだろう。



この姿を見ると、悪魔というより神のイメージに近い。あるいは同じ存在の裏表なのか。

ダンジョン解説⇨121ページ
モンスター解説⇨191ページ

英雄のための交響曲：13

世界の継続

イベント発生条件

この世界での冒険を続けますかという質問に「はい」と答える

人は死に、国は滅びる だが大陸の歴史は続く

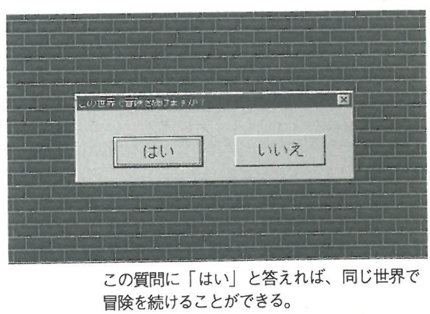
この世のすべてのものには必ず終わりがある。あなのキャラクターにも、いつかは冒険を終えなければならない時がくるはずだ。

冒険に終止符を打った時、「この世界で冒険を続けますか？」という質問をされる。これに「はい」と答えることによって、今までのキャラクターが生きてきた世界で、新たな冒険ができるようになる。当然、世界のバランスや前のキャラクターが残した業績や悪行もそのままだ。そして、現在その世界にいる冒険者の中から新たなるキャラクターを選ぶことができる。

そう、今までプレイしていたキャラクターの妻や子供や仲間ですらも新たにキャラクターとして選ぶことができてしまうのだ。父親の意思を継ぎ、冒険に旅立つ子供を自分のキャラクターとして選択し、父の訪ねた場所を旅して回るなど、センチメンタルな展開も自由にできる。また、ある特殊なエンディングを迎えれば、さらに選択可能なキャラクターを増やすことができる。新しい冒険者を選んで冒険に出ても、それまで使っていたキャラクターと出会えないことだけが残念だが、迷宮などで命を落としているならば、その亡骸を発見できることがある。

新たにキャラクターを選択するなら、自分の子供を選ぶことをおすすめする。ステータスウィンドウの家族の欄には自分の名前が載るし、自分が貴重アイテムを持っていたのなら、それを引き継いでいる可能性もあるのだ。ただしこの場合、子供が16才を迎えて成人していることが前提条件となっている。自分のキャラクターが引退を予定しているなら、次に選ぶ予定のキャラクターに今までの装備を渡しておくと、有利な条件で始めることができる。

自分のキャラクターが死ぬのだから、ほかの冒険者たちも冒険中に命を落としてしまうこともあるし、天寿をまっとうして神に召されることもある。若い頃一緒に旅をした仲間が、いつの間にかどこを探してもいなくなっていたら、彼は世界のどこかで、その波乱に満ちた生涯を人知れず閉じたのかもしれない。この世界は、確実に時を刻んでいる。



この質問に「はい」と答えれば、同じ世界で冒険を続けることができる。

冒険の到達点：1

国王の試練に挑む

エンディング発生条件

能力とその国の属性が高い状態で、建国記念日に宿屋に泊まる

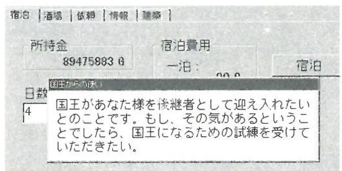
達成難易度：70

一生一度の大イベント 国王即位の儀式

国王になるためにはさまざまな条件が必要である。まず能力値が高いこと。それに加え、その国の属性と同じ属性が極めて高くなければならない。その状態で、建国記念日に宿屋に泊まっていると、国王からの使者がやってくる。

使者から言われた通り「国王の試練」の舞台となるダンジョンへ赴き、最後の条件を満たせば国王になれる。冒険者としての人生に終止符を打ち、国王としての人生を歩み始めるのだ。

最後の条件を満たす前に「国王になりますか？」と聞いてくるので、まだやり残したことがあるなら、ここで「いいえ」を選んでも構わない。

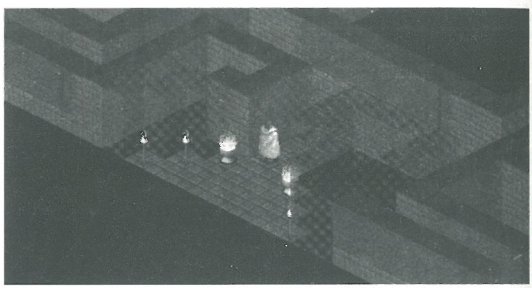


いくら国王から指名を受けても、試練に打ち勝たなければ次期国王にはなれない。

レンシアの国王になる

レンシア国は秩序の国。この国の王になりたいのなら、秩序の属性を極限まで高くしておく必要がある。建国記念日は6月11日なので、その何日か前には首都に着いて、宿屋でその日を待とう。国王の使者が語る試練の内容は「秩序の迷宮」から「キングスクラウン」というアイテムを持ち帰ること。それによって国王になる試練をくぐり抜けたことになる。

日数制限は60日限りだが、国王の候補となるほどなのだから、余裕を持って臨むことだ。備えておきたいアイテムがあるのなら、あらかじめ用意しておこう。後は確実に目的の品を見つけ出すだけだ。

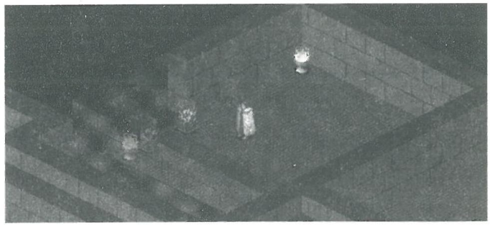


国王の試練のダンジョンは、どの国のものも5層からなっている。

ダンジョン解説⇨117ページ
アイテム解説⇨163ページ

イルタールの国王になる

イルタール国は混沌の国。この国の王様になるためには混沌に属性を傾ける必要がある。建国記念日は4月21日なので、その日が近づいたら首都の宿屋に行こう。この国の試練は「混沌の迷宮」にある「スルタンズジェム」というアイテムを持ち帰ること。ダンジョンの中には無数の宝箱があり、どれが正解かは開けてみないと分からない。見つけるためには宝箱を片っ端から開けていくしかない。

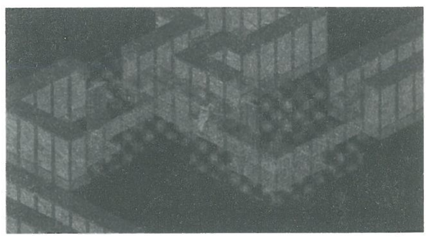


正確にマッピングしていかないと、堂々巡りをすることになる。

ダンジョン解説⇨117ページ
アイテム解説⇨164ページ

竜江の国王になる

竜江国は善の国だ。この国の王になりたいのならば、善の属性をできるだけ高めておこう。建国記念日の10月23日に首都の宿屋に滞在する。もし使者が来なかったら、能力値が低いか属性が合っていないのだ。挑むダンジョンは「善の迷宮」。その中に眠る「玉璽」を見つけてこなければならない。このダンジョンは国王の試練の中で一番の難易度を誇っているので、万全の態勢で取りかかりたい。



一度上ったら下りられない、一方通行の階段などもある。やっかいなダンジョンだ。

ダンジョン解説⇨118ページ
アイテム解説⇨164ページ

日紫の国王になる

日紫国は悪の国である。悪の属性を高めて、使者が来るのを待とう。建国記念日は1月16日。「悪の迷宮」というダンジョンから「将軍の印籠」を取ってくればいい。このダンジョンは、国王の試練の中では一番構造が単純で把握しやすいダンジョンだ。ただし、やさしいのは構造だけであって、モンスターの強さなどを考慮に入れると攻略し難いダンジョンである。



数ある宝箱の中のどれかに、目指す国王の証が入っている。迷わずどんどん開けていこう。

ダンジョン解説⇨118ページ
アイテム解説⇨164ページ

冒険の到達点：2

神と戦う

エンディング発生条件
魅力以外の能力値をすべて100にして、イモータルに話しかける
達成難易度：90

能力を限界まで極めた者だけに許される道

この世界を静かに見守っている神は、イモータルという名前で世界を放浪している。彼は能力の限界に悩んでいる人間に助言を与え、さらなる飛躍のために力を貸してくれる役割を担っている。そのイモータルに正式に勝負を挑み倒すことができた者は、新たなる神として迎え入れてくれる。

イモータルに正式な戦いを挑むための資格は厳しい。魅力以外の能力値をすべて100まで上げなければならないのだ。もちろん、アイテムの力を借りてはならない。能力値を100にするために、君はイモータルの助言に従い、さまざまな試練を突破することになるだろう。これこそが「神」になるための最初の試練である。そして条件を満たし、イモータルに話しかけると戦いを挑まれる。

戦闘に関する能力値がすべて100になっているはずだから、あなたのキャラクターは強いに違いない。しかし侮ってはいけない。本気になったイモータルは、普段の言動からは想像できないようなとてつもない実力を発揮する。

そして、見事イモータルに勝つことができれば、彼から次の「神」になるように命じられる。それは同時に冒険から身を引くことであり、人間としての人生にも別れを告げなければならない。また、エンディングを迎えた後に継続世界でプレイをすると分かるが、イモータルとなったキャラクターは人間だった頃の面影はない。情報屋で人間だった頃の名前を調べても存在しないといわれる。ステータスや外見までも先代のイモータルと同じになってしまうのだ。「神」になるという道を選んでしまった者の宿命といえるだろう。

余談だが、正式に戦う権利を得ていない状態でイモータルに襲いかかると、かなり弱いことが分かる。彼のステータスを調べてみれば分かるが、その数値通りの力しか出してこないのだ。

これならば駆け出しの冒険者でも勝てるだろう。しかし、この状態でイモータルを倒したとしても神にはなれず、彼もすぐに復活してしまう。このあたりが「イモータル（不死者）」と呼ばれる理由なのだろうか。


神の座をかけた一対一の真剣勝負。勝てば神になるかどうかを選択させてくれる。

モンスター解説⇨191ページ

冒険の到達点：3

世界を破滅させる

エンディング発生条件

混沌と悪の勢力を最大にして、「破壊の迷宮」のスイッチを押す

達成難易度：100

世界を根本から壊す究極のエンディング

キャラクターが死んでも世界は続いていく。この継続世界が『ルナドン』の大きな特徴だが、これを打ち破る画期的なエンディングもある。

それは、この世界そのものを破滅させてしまうことだ。このイベントを実行すると、その世界で冒険を続けることはできず、再び世界の創造から始めなければならない。これこそ究極のエンディングといえるだろう。

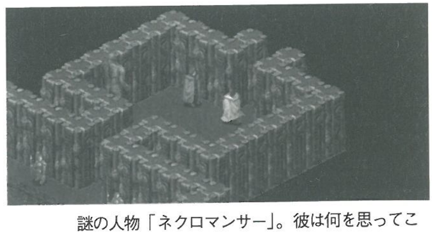
その実行方法だが、まず混沌と悪の勢力を最大まで上げる。これは、その国の寺院へこまめに寄付をしていけばいい。その影響は近隣の町にも及ぶので、秩序や善の国が隣にある町から始めていくのが最も効果的だ。数日で勢力図が塗り変わるわけではないので、根気よく寄付を続けていこう。

また、秩序や善の国に最強モンスターが現れたなら、放っておくこともひとつの手だ。こういう場合、何もしなくともその国の勢力は落ち、逆の勢力が延びていく。

こうして混沌と悪の勢力が最大になったのなら、1月1日に「破壊の迷宮」というダンジョンが現れるはずだ。これを確かめる簡単な方法は、1月に入ったら情報屋に聞いてみるのがいいだろう。ただし、この「破壊の迷宮」は一月中にしか現れない。年が変わったらすぐに情報屋で確認してみよう。

こうして「破壊の迷宮」が現れたら、さっそく中へ入っていこう。途中、謎の警告メッセージが出てくるが、それを無視して進んでいくと最深部の直前でひとりの男が現れる。名前はネクロマンサー。彼と接触すると「私の野望を邪魔するな」と襲いかかってくる。ネクロマンサーの能力は非常に高いが、必ずしも戦う必要はない。無駄な戦闘をしたくない人は避けて通ってもいい。

さて、ダンジョンの最深部に着くと「惑星破壊装置」というものがある。このスイッチを押せば世界は滅亡してしまう。スイッチを押す前に警告が出るので、この世界でやり残したことがないかをよく考えてから選択してほしい。破壊するしないに関わらず、この世界の全生命の生殺与奪権を握ることができるのは、ほかでは味わえない贅沢だといえる。



謎の人物「ネクロマンサー」。彼は何を思ってここにいるのだろうか。

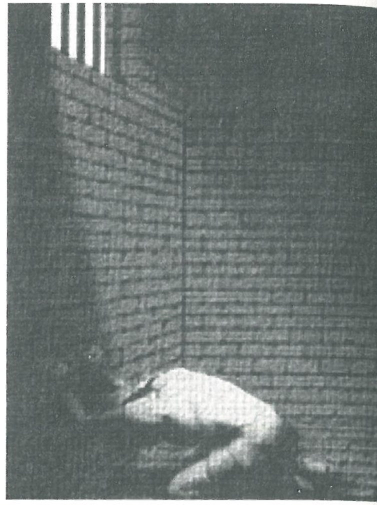
ダンジョン解説⇨121ページ

冒険の到達点：4

牢屋に入れられる

エンディング発生条件

警備兵との戦闘に敗れる



スリ、強盗、暗殺。決して褒められないようなことを町中で行い、見つかってしまうと警備兵が飛んでくる。町の治安を維持している警備兵だけあって、半端な実力ではたちまち捕まってしまうだろう。そうなったら、どんな軽い罪でも一生牢屋から出られない。残りの人生を、後悔だけを抱いて過ごすことになる。

なにもできず緩慢な死を迎える。冒険者にとってはこれ以上ない屈辱だ。

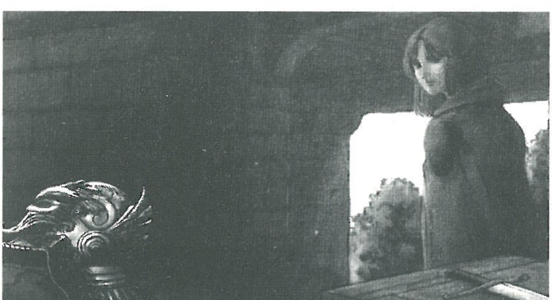
冒険の到達点：5

引退する

エンディング発生条件

ファイルメニューの「引退する」コマンドを選ぶ

数々の危険と隣り合わせだった冒険者稼業。その冒険の日々に納得ができたのならば、「引退」をして余生を静かに過ごすのもいいだろう。緊張の連続だった日々に比べ、時間はゆっくりと流れる。やがては年老い、安らかに天に召される時がくるだろう。それがあなたの望む最期なら、誰もそれをとがめはしない。



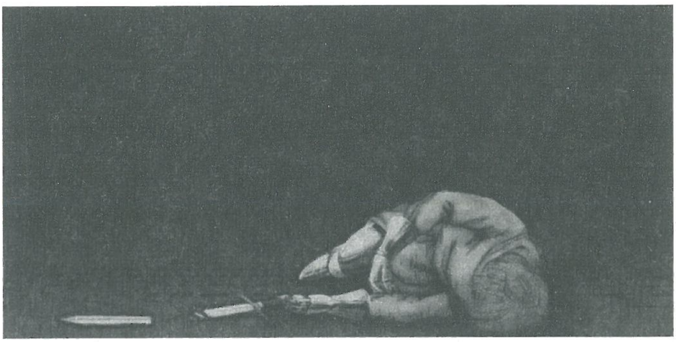
冒険者としての引き際は自分の意志で決めるのが一番理想的かもしれない。

冒険の到達点：6

死亡する

エンディング発生条件
冒険中に体力が0になり、蘇生してもらえなかった時

冒険をしている限り、成功と死はいつでも隣り合わせだ。蘇生できる方法もいくつか存在するが、自分が死んだ時に生き返る方法はただ1つ。信頼し合える仲間によって手を尽くしてもらうことだ。だが、そんな都合のいいことばかりとは限らない。まずは死なないように心がけるべきだ。



死と隣り合わせの冒険者といっても、やはりこうはなりたくない。

ウラ技

選択可能なキャラクターを増やす

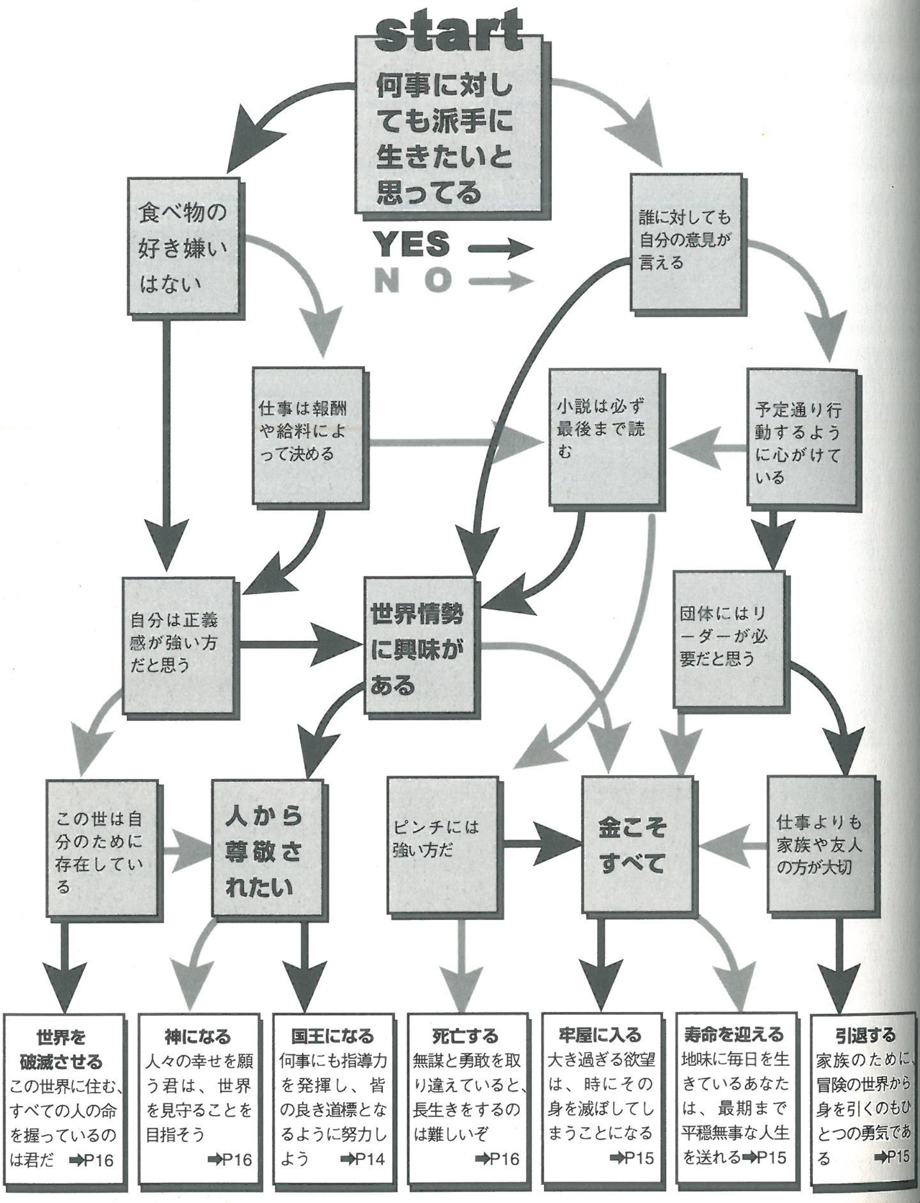
このゲームはあらかじめその世界に存在するキャラクターを選び、自分の分身としてプレイするというスタイルになっている。つまり、選択できるキャラクターが制限されているのだ。特に世界を創造し終えたばかりの段階では、あまり強いキャラクターを選べないようになっている。しかしこの制限を取り外す方法がある。それは英雄になる、最強モンスターを倒す、大魔王を倒すというような各種のイベントをクリアした後、「引退」するのだ。

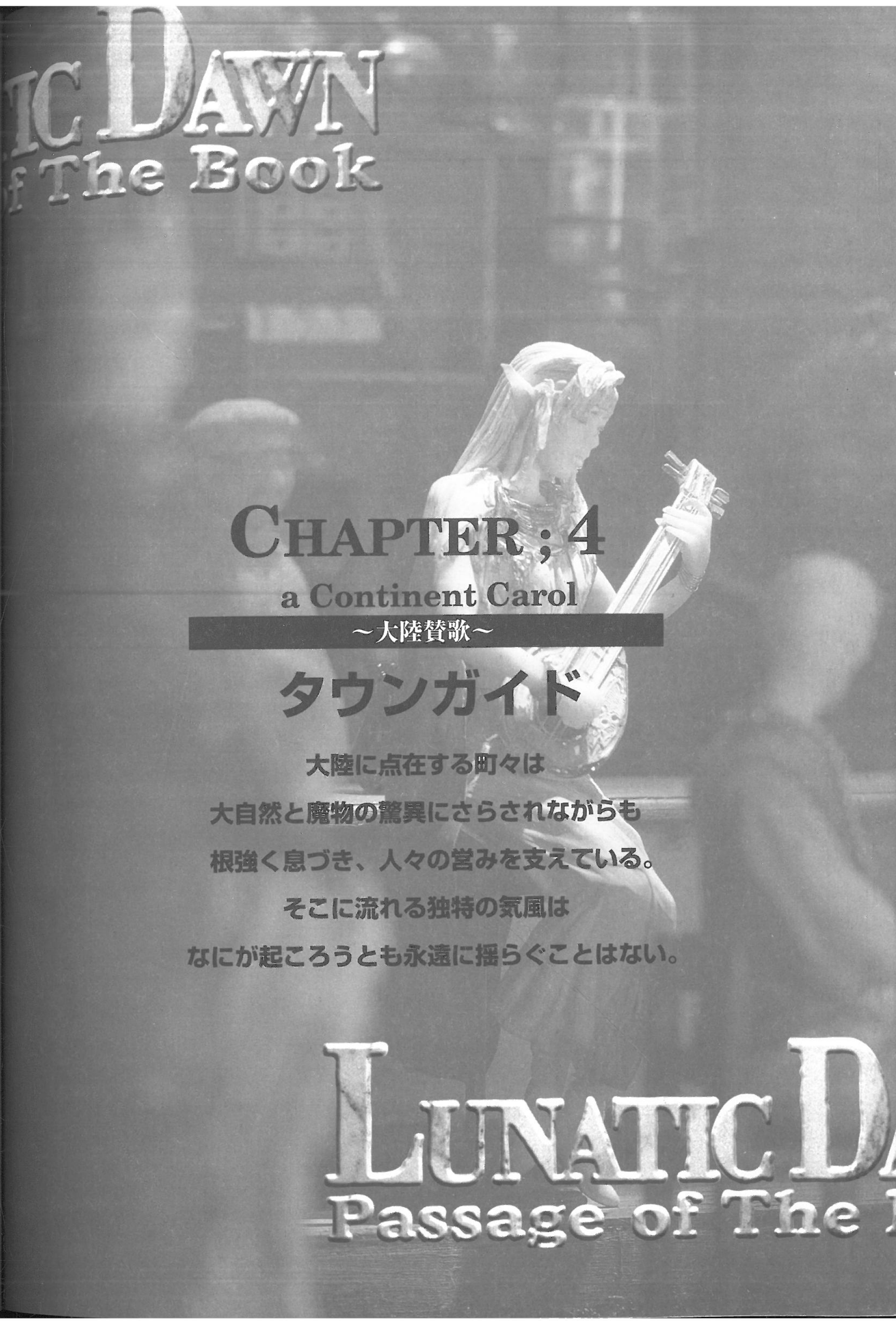
これによって、その時点で世界に存在する冒険者のほぼすべてを選択できるようになる。始めから強いキャラクターを選ぶのもよし、弱いキャラクターを育てていくのも自由である。熱心にプレイしてくれた人たちへのサービスというわけだ。

あなたのエンディングを予想する

エンディング・チャート

冒険にはいつか終わりがくる。その時になって今までの生き方を後悔しないために、このチャートを使ってあなたのキャラクターに最もふさわしい冒険の終着点を決めておくのはどうだ。





CHAPTER ; 4

a Continent Carol

～大陸賛歌～

タウンガイド

大陸に点在する町々は

大自然と魔物の驚異にさらされながらも

根強く息づき、人々の営みを支えている。

そこに流れる独特の気風は

なにが起ころうとも永遠に揺らぐことはない。

～大陸賛歌～
タウンガイド

大陸に点在する町々、そこは人と人との交差点

　この大陸にいつから人間が住むようになったかは定かではない。しかし、それでも人間たちは生まれ、生活を営み、増え続けていった。最初は小さな村から始まり、村が集まって町を形成する。やがて町や村同士の交流が始まり、勢力を持った町が周辺地域を統治し、国となる。そんな歴史を経て、現在の大陸の姿があるのだ。それぞれの町が、度重なる国同士の勢力争いに巻き込まれても個性や独自性を失わないでいられるのは、そんな背景があるからなのかもしれない。

　ここでは、そのような町々がどのようなたたずまいをしているのか、さまざまな情報を元に想像し、紹介してみよう。遠出の依頼を受ける際の参考にするもよし、あるいは観光の旅に出るためのガイドブックとして使うというのも悪くない。

　なんといっても旅の心強い味方は、街道の情報収集と先立つお金である。さらに、旅の退屈を紛らす無二の友が同行してくれるなら何も言うことはない。

All Cities of the World

○＝首都

City of Water mirror
水鏡都市

北の豊かな海に抱かれて栄える都は、光の中に見える美しい城が自慢

この地は北側に海が広がり、氷雪の流れに削られたのか、海岸線がフィヨルド状に切り裂かれた複雑な形をしている。

河の中州に建てられることで、天然の要害と比類無き美しさの両方を得た王城は、夕焼けの光の中で見るその姿が最も美しいといわれている。河からの照り返しの中でどっしりとそびえる城を見て、ため息を洩らさない者はいないだろう。



LIST

店 shops

- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●訓練場
- ●情報屋

イベント events

★国王の試練　★最強モンスター出現
★天下一武闘会　★剣闘会　★宝くじ
★王立商店　★悪魔発生　★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆5ヵ所

街道 to cities

◈雪嵐の道（至白夜の村）
140G／7日

◈峭壁の狭路（至月明の村）
230G／12日

◈崖岸道（至岩塊の町）
150G／8日

City of Thousand year
千年都市

**天からの恵みに満ちた
永遠に栄えることを
約束された街**



町に入ると、湾へ注ぐ川が町を分断しているのが見える。さらに道を進むと、なんとそのまま城内へとつながっていく。気候の穏やかさが人の心も穏やかにするのだろうか。身を守るにはあまり適さない地形だが、豪胆な兵たちの自信の表れと見ることもできるだろう。

穏やかな潮風に誘われて海岸に出てみると、そこには思いもよらない光景が広がる。街自体が大きな湾の入り口に位置しているため、激しい潮の干満を間近に見ることができるのだ。

LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●道具屋
●寺院
●訓練場
●情報屋

イベント events

★国王の試練　★最強モンスター出現
★天下一武闘会　★剣闘会　★宝くじ
★王立商店　★悪魔発生　★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆5ヵ所

街道 to cities

◈月空の道（至月明の村）
150G／8日
◈越河の道（至漁火の村）
160G／6日
◈百鐘の海路（至天鐘の町）
120G／5日

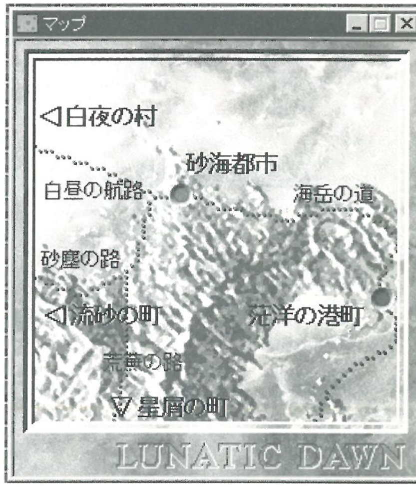
City of Desert sea
砂海都市

炎のような陽炎の
砂漠の果てに見えるのは
栄える都市の蜃気楼
だどり着くかは運命次第

この都市に南から入るならば、砂漠に近いルートか、あるいは険しい山脈を越えるしかない。さもなくば、はるか彼方の港町まで大きく迂回するか、大陸の反対側である北西部からの船便のルートになる。

そんな立地条件の悪さにも関わらず、この都市が発展しているのには、何か深い理由があるのではないだろうか。一目では分かりにくいが、良政による治安の良さか。ひょっとすると魔法の力かもしれない。

そんな謎を解き明かすために、この都市を訪れてみるのもいいだろう。



LIST

店 shops
- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●訓練場
- ●情報屋

イベント events
★国王の試練　★最強モンスター出現
★天下一武闘会　★剣闘会　★宝くじ
★王立商店　★悪魔発生　★妖精界
★破滅イベント

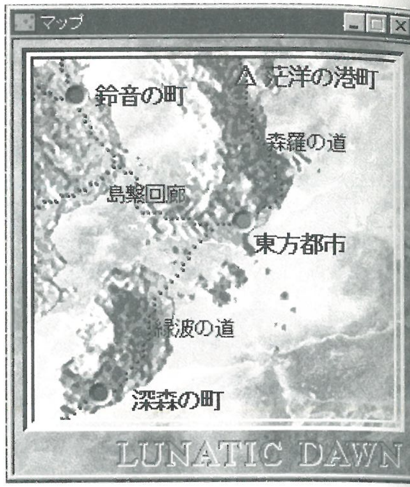
付近のダンジョン dungeons
◆5ヶ所

街道 to cities
◈白昼の航路（至白夜の村）
400G／10日
◈砂塵の路（至流砂の町）
150G／8日
◈荒蕪の路（至星屑の町）
150G／8日
◈海岳の道（茫洋の港町）
130G／7日

City of Eastern
東方都市

**神秘の島が
織りなす文化は
栄える都市の彩となる**

　大陸部の東側を覆うようにして広がっている列島。その北側の大島南部にこの東方都市がある。
　肥沃な土に恵まれ、平地が少ないわりに農業の盛んなこの地域の中で、唯一広い平野のある場所に都市が栄えたのは自然の道理だろう。ここから北に伸びる山脈には珍しい樹木が多く、その美しい景色はほかに類を見ない。大陸内部とは明らかに異なった自然形態を成しているようだ。物珍しさからこの地を訪れる者も決して少なくない。



LIST

店 *shops*
- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●訓練場
- ●情報屋

イベント *events*
★国王の試練　★最強モンスター出現
★天下一武闘会　★剣闘会　★宝くじ
★王立商店　★悪魔発生　★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*
◆5ヶ所

街道 *to cities*
◈森羅の道（至茫洋の港町）
200G／9日
◈島繁回廊（至鈴音の町）
180G／7日
◈緑波の道（至深森の町）
200G／8日

Midnight sun Village

白夜の村

白夜の空に描く夢を
遠い空から憧れる

大陸で最も北に位置する町。

極寒をもたらす気候は西側の海域を中心に広がっているらしく、村の東側の海は、かろうじて凍りつくことが少ない不凍の港となっている。これを利用して大陸東側に位置する砂海都市と交易を結んでいるため、砂漠の町と雪に閉ざされた村が交流するという珍しい光景が見られる。このことが住人の生活にも影響を及ぼし、住人の中には2都市間で往復生活を営んだり、冬だけ暖かい土地に出稼ぎに出る人もいるようだ。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●情報屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆3ヶ所

街道 to cities

◈雪嵐の道（至水鏡都市）
140G／7日
◈白夜の航路（至砂海都市）
400G／10日
◈氷解の道（至流砂の町）
130G／7日

Quicksand Town
流砂の町

砂漠の北に位置し
雪原と砂漠を結ぶ町
西を向けば雪景色
東を向けば灼熱の大地

北西には寒冷地帯が広がり、南には砂漠が横たわる。そのちょうど中間の地域に位置するのがこの町である。その微妙な位置ゆえに、季節によってこの町の天気は激しく揺れ動き、時期によっては非常に不安定な様相を見せることもある。

大陸北側の交易の陸の中継地となるこの土地は、さまざまな品物の取引によって商人たちが潤っている町でもあるようだ。



LIST

店 *shops*
- ●宿屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●訓練場
- ●情報屋

イベント *events*
- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*
- ◆2ヵ所

街道 *to cities*
- ◈氷解の道（至白夜の村）
  130G／7日
- ◈山狭の険道（至月明の村）
  250G／15日
- ◈砂塵の道（至砂海都市）
  150G／8日
- ◈熱砂の道（至星屑の町）
  230G／10日

Vastsea Porttown

茫洋の港町

大陸の東の端
ここから東の海を越え
漕ぎ出した船は
帰らぬままに

大陸の中で最も東に位置する町。

南東の諸島への船と、丸海湾を渡る船との２つの航路があり、諸島からの北の玄関口の役目を果たしている。

町の北東の海は大洋に面して荒く、大陸の西側への航路を開くにはこの世界の船では難しいだろう。あるいは、まだ見ぬ海の向こうには、全く新しい世界が広がっているのかもしれない。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●道具屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆２ヶ所

街道 to cities

◈海岳の道（至砂海都市）
130G／7日
◈森羅の道（至東方都市）
200G／9日
◈港湾海路（至鈴音の町）
140G／7日

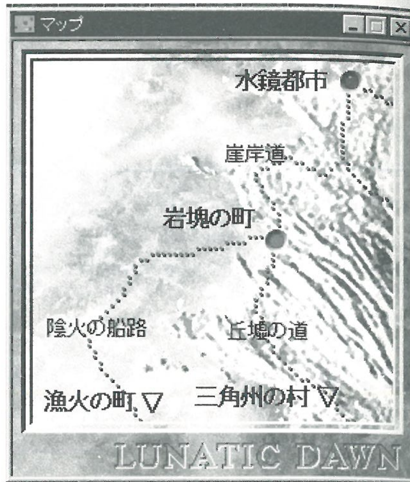
Rockmass Town

岩塊の町

夜風にのって聞こえくる
角鯨たちの幻の歌
大海原を統べていた
今は昔の物語

岩塊の町の南にある岬の沖合には、その昔角鯨の繁殖地があったといわれている。この町は角鯨の漁によって支えられていたのだが、ある時期を境にその姿はぱったりと消えてしまい、以後50年に渡ってその姿を見た者はいないという。

しかし今でも、満月の静かな夜になると、角鯨の悲しげな泣き声が聞こえるという噂もある。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●寺院
●情報屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆3ヶ所

街道 to cities

◈崖岸道（至水鏡都市）
150G／8日
◈丘墟の道（至三角州の村）
210G／10日
◈陰火の船路（至漁火の町）
700G／14日

Moonlight Village

月明の村

**三方を険しい山に囲まれ
細々と暮らす人たちは
淡水魚料理のもてなしで
難所への旅を労う**

大陸南西部の交通の要所となっているが、東側以外は切り立った山脈に囲まれている。旅人たちは、険しい道へ分け入るための入念な装備をこの村で整えていくのだろう。付近にある湖は、大きな淡水湖としては内陸部で唯一のものだ。この湖の魚が、旅人の保存食として珍重されているのかもしれない。

通過点的な役割の強い村だが、２つの首都へと続く道があるため、大いに発展していく可能性のある場所といえる。



LIST

店 *shops*

- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●情報屋

イベント *events*

- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*

- ◆２ヶ所

街道 *to cities*

- ◆峭壁の狭道（至水鏡都市）
  230G／12日
- ◆黄埃の道（至三角州の村）
  230G／12日
- ◆月空の道（至千年都市）
  150G／８日
- ◆山狭の険道（至流砂の町）
  250G／15日
- ◆星芒の道（至星屑の町）
  160G／8日

Stardust Town

星屑の町

**闇夜に降り注ぐ流星に
山間を抜ける旅人は
世界の広さを思い知る**

大陸の東側には、南北に横たわる山脈がある。その向こうへ抜けるためには山脈の北側を通るか、南方へ大きく迂回するか、あるいは比較的高度である低い山を無理に越えていくしかない。

山越えのルートを取る時に通るのがこの星屑の町である。砂漠と山脈に挟まれるような位置にあり、南西に広がる森林地帯からの恩恵を受けて発展している。夜になると満天の星空が大陸中のどこよりも近くに見えるという。星に興味がある人なら、一度は訪れてみたい町だ。



LIST

店 *shops*

- ●宿屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●情報屋

イベント *events*

- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*

- ◆3ヶ所

街道 *to cities*

◆星芒の道（至月明の村）
160G／8日

◆山脚道（至天鐘の村）
230G／12日

◆荒蕪の路（至砂海都市）
150G／8日

◆熱砂の道（至流砂の町）
230G／10日

◆登高の峠道（至鈴音の町）
200G／9日

Tinkle Town

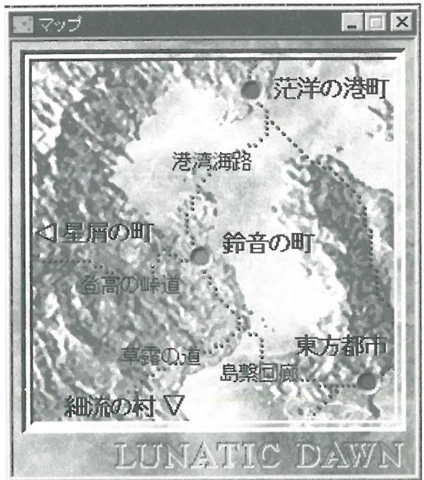
鈴音の町

ある者は大陸に憧れ
ある者は東方に夢を託し
すれ違う
運命の鈴音を聞きながら

大陸東側の交通の拠点となっているのが、この鈴音の町だ。

全体的にのどかな気候地帯にあり、北に丸海湾、南には広大な平野が広がり、発展のための条件は十分備っている。

東側の海峡は潮の干満の影響で海流が速く、そこで育った新鮮な魚介類はとても美味だという。



LIST

店 *shops*

- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●情報屋

イベント *events*

- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*

- ◆3ヶ所

街道 *to cities*

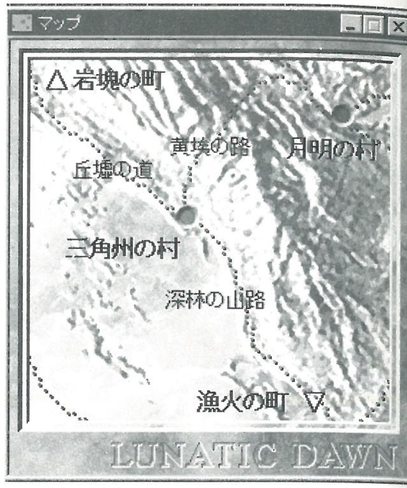
- ◈港湾海路（至茫洋の港町）
  140G／7日
- ◈登高の峠道（至星屑の町）
  200G／9日
- ◈島繋回廊（至東方都市）
  180G／7日
- ◈草露の道（至細流の村）
  230G／15日

Delta Village

三角州の村

河の中州にある村は
河は天然の堀として
晴れの日は風雅な景観に
雨の日はすべてを拒む防壁に

この村は河口付近の中州を天然の堀として、モンスターや野生動物、果ては敵対国の脅威からうまく遠ざけているようだ。橋などがないことから、外への出入りは渡し舟のような定期便を使っていると思われる。となると、雨などで河が増水した場合、河の具合次第では何週間も孤島状態になる恐れもある。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●寺院
●情報屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆2ヶ所

街道 to cities

◈丘墟の道（至岩塊の町）
210G／10日
◈黄埃の道（至月明の村）
230G／12日
◈深林の山路（至漁火の町）
210G／10日

Fishery fire Town

漁火の町

船旅に赴く旅行者たちと
大漁を夢見る海の男たち
それぞれの活気で
賑わう港町

大陸南部航路の西の玄関口ともいえる町。

北西の岩塊の町へ北上する便と、大陸東側の細流の村へ向かう2つの便がある。それぞれの海路は、お金こそかかるが、陸路よりも安全に、しかも早く目的地へ着くことができる。東西の船旅の出発点となるこの町の宿屋では、逆方向の旅路を辿る人々が留まり、酒を酌み交わしながら風を待つこともあるようだ。

夜、火を焚いて魚やイカを集め、網で絡め取る独特の漁法が、この町の名の由来なのだろう。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●道具屋
●訓練場
●情報屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆2ヶ所

街道 to cities

◆陰火の船路（至岩塊の町）
700G／14日
◆深林の山路（至三角州の村）
210G／10日
◆越河の道（至千年都市）
160G／6日
◆跨越海道（至細流の村）
500G／8日

Heaven's bell Town

天鐘の町

海の神の住む島に
運ばれた百の鐘の伝説
百の思いが鳴り響き
嵐は鎮まる

大陸の中心にある巨大な内海。その内海の中に浮かぶ島の中で、最も大きな町がこの天鐘の町だ。この町は東西の交通の要所としてだけでなく、ほかにも大きな意味を持っている。

その昔、海が何ヶ月も荒れ狂ったことがあったらしい。その時、千年都市から百の鐘をこの島に運び奉ったところ、たちまち嵐は晴れ、穏和な海に戻ったという言い伝えがある。以来、この島は海神の住む島として船乗りたちの信仰を集めている。



LIST

店 *shops*

- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●寺院
- ●訓練場
- ●情報屋

イベント *events*

- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン *dungeons*

- ◆3ヶ所

街道 *to cities*

- ◈百鐘の海路（至千年都市）
  120G／5日
- ◈山脚道（至星屑の町）
  230G／12日
- ◈風岸の道（至細流の村）
  150G／8日

Thin stream Village

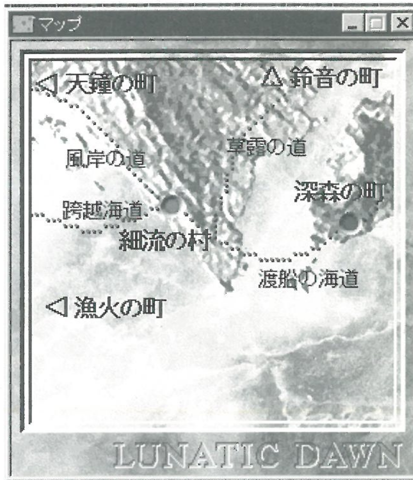
細流の村

流れ落ちる
滝の水が作る
虹のアーチ
それをくぐり旅人は行く

大陸の東側最南端の村。

この村では切り立った崖と、そこを流れ落ちる滝に抱かれるようにして生活が営まれている。

川幅こそ変わらないが、滝壷は滝の高さからいうとかなり深いものが掘られているようだ。細流とはいえ、時を経た自然の力はなんとも偉大である。潮が引く時、東側の海峡から流れ出る潮流は、まるで巨大な河のような趣を見せることだろう。



LIST

店 shops

●宿屋
●武器屋
●訓練場
●情報屋

イベント events

★悪魔発生
★妖精界
★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons

◆3ヶ所

街道 to cities

◈跨越海道（至漁火の町）
500G／8日
◈風岸の道（至天鐘の町）
150G／8日
◈草露の道（至鈴音の町）
230G／15日
◈渡船の海道（至深森の町）
120G／5日

Deep woods Town
深森の町

あるがままを受け入れて
森と暮らす人々の町
穏やかに時は流れ
やがて豊かな実りが訪れる

列島の南側、森に埋もれた島にこの町はある。

この町の大きな特徴は、市街地の中まで木々が覆っているということだ。おそらくこの町の住民は自然とのつながりを大切にする気風が強いのだろう。発展を大事にするあまり利己的になりがちな人々に対するひとつの答えを出した町とも言えるかもしれない。

東方都市との航路がある島の北側の海は淡い緑色に輝き、緑の木々とあいまって不思議なモノトーンの景色を作り出している。



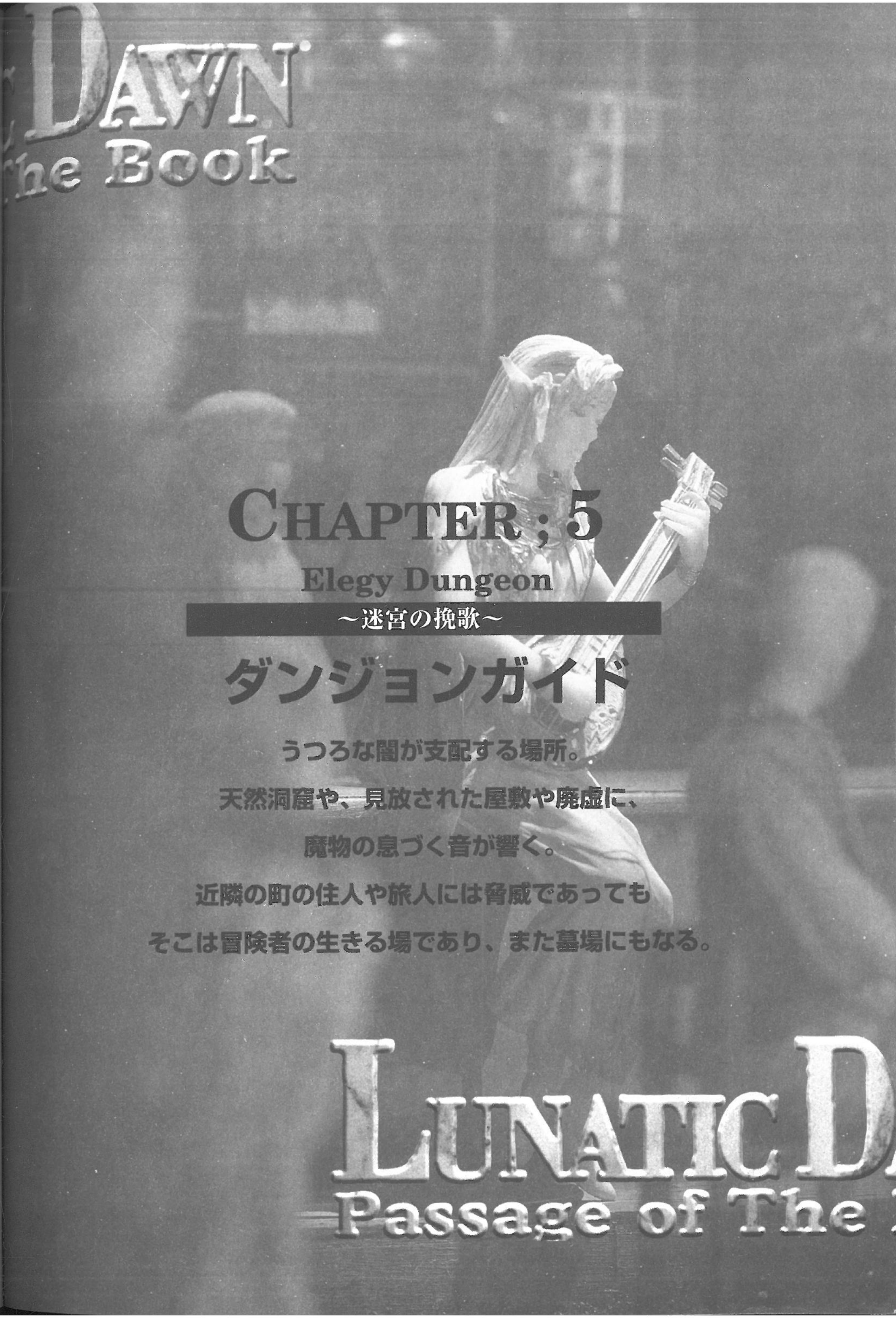
LIST

店 shops
- ●宿屋
- ●武器屋
- ●道具屋
- ●情報屋

イベント events
- ★悪魔発生
- ★妖精界
- ★破滅イベント

付近のダンジョン dungeons
- ◆3ヶ所

街道 to cities
- ◈緑波の道（至東方都市）
  200G／8日
- ◈渡船の海道（至細流の村）
  120G／5日



CHAPTER ; 5

Elegy Dungeon

～迷宮の挽歌～

ダンジョンガイド

うつろな闇が支配する場所。

天然洞窟や、見放された屋敷や廃虚に、

魔物の息づく音が響く。

近隣の町の住人や旅人には脅威であっても

そこは冒険者の生きる場であり、また墓場にもなる。

〜迷宮の挽歌〜
ダンジョンガイド

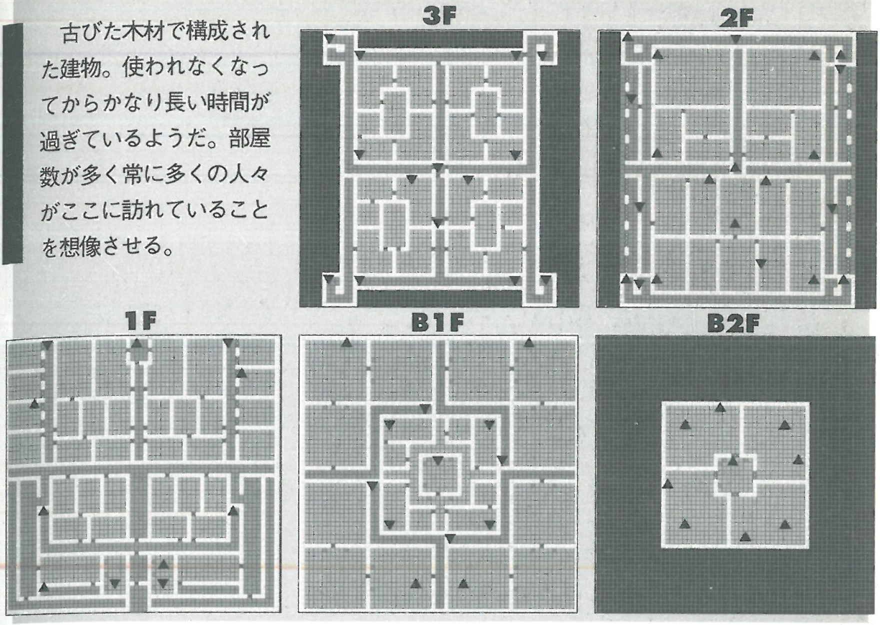
All Dungeon of the World

マップ
▲……上り階段
▼……下り階段

王族の宮廷跡

地上３階／地下２階

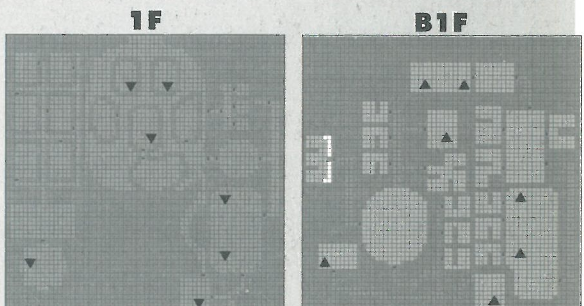
古びた木材で構成された建物。使われなくなってからかなり長い時間が過ぎているようだ。部屋数が多く常に多くの人々がここに訪れていることを想像させる。



信者の墓場

地上１階／地下１階

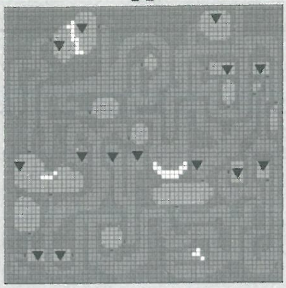
入口にある５つの部屋のうち、入口の見当たらない３つは地下１階を経由しなければたどり着くことができない。また地上１階の西側の区画も地下を経由する必要がある。

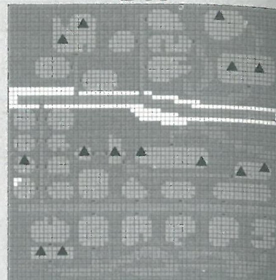


採掘場跡

地上1階／地下1階

入口近くの3つの階段からは閉ざされた空間にしか下りられない。地上と地下の階段のつながりをうまく利用して、マップを開いていこう。

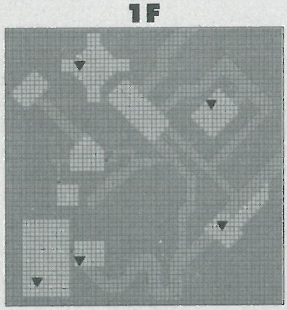


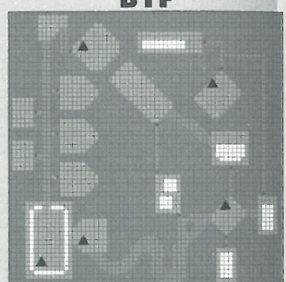


勇者の墓

地上1階／地下1階

斜めの通路が多く、多少歩きにくいかもしれない。墓を守るようにゴーレム像がそこかしこに置かれており、まるで進入者を監視しているかのようだ。



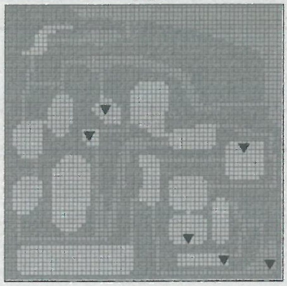


迷走の森

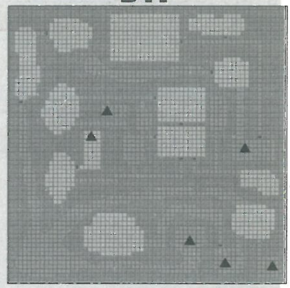
地上1階／地下1階

このダンジョンは地上が2つのエリアに、地下が3つのエリアに別れている。落とし穴がひとつだけ掘られているので、不意にはまって出口を見失わないように。

1F



B1F

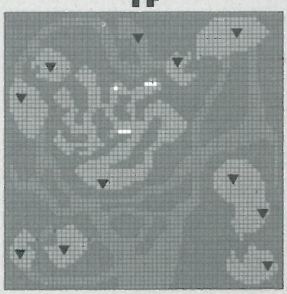


大洞窟

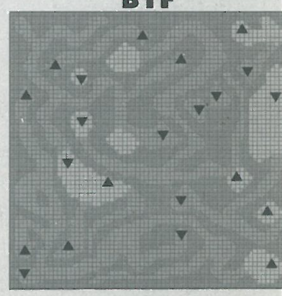
地上1階／地下2階

それぞれの階ごとにエリアがいくつも別れている。分岐や階段の上り下りに自分で法則を作って探索するなど、常にルートを考えながらマップを開いていこう。

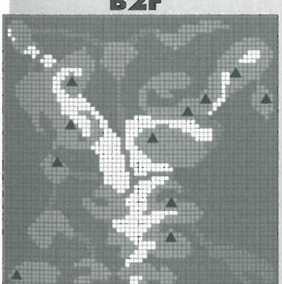
1F



B1F



B2F

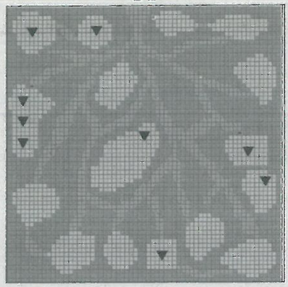


巨大蟻の巣

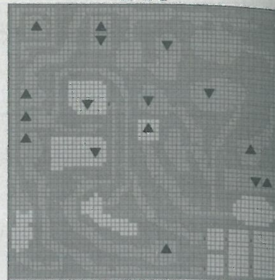
地上1階／地下2階

無数の廊下が無数の部屋につながっている。部屋の中に複数の階段があり、それぞれが別の部屋につながっているなど、かなり立体的な構造をしているダンジョンだ。

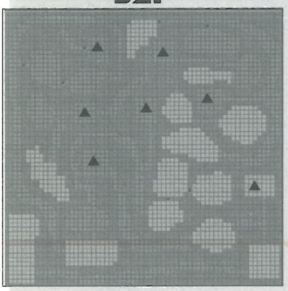
1F



B1F



B2F

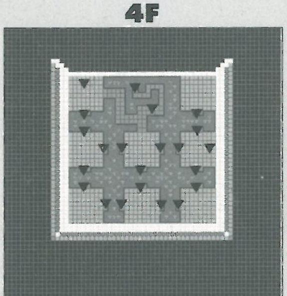


王家の墓

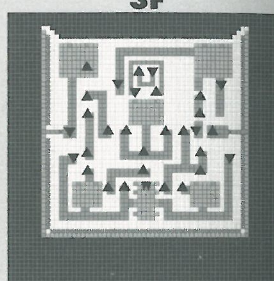
地上4階／地下1階

上の階にいくほど建物が狭くなっているため、ピラミッドのような構造をしている。4階部分にはマグマが流れており、各区画を分断している。

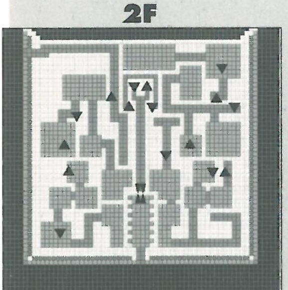
4F



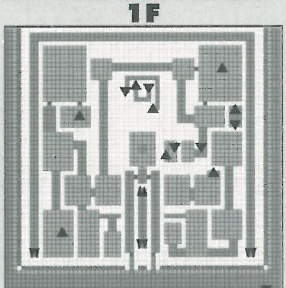
3F



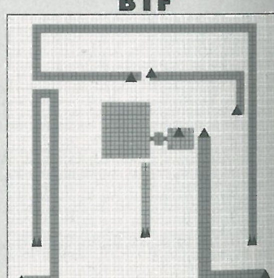
2F



1F



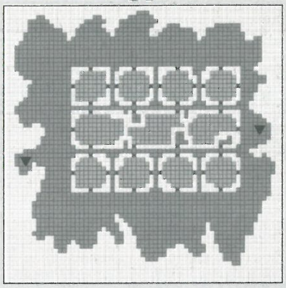
B1F



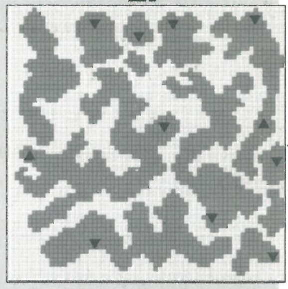
処刑地跡　地上3階

1階の階段の中で3階まで行けるのは北東と中央の2つだけ。ほかの階段は2階の分断されたエリアへ通じており、通り抜けられる壁でつながっている部分もある。

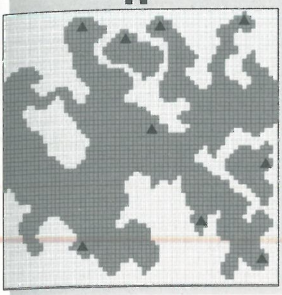
3F



2F



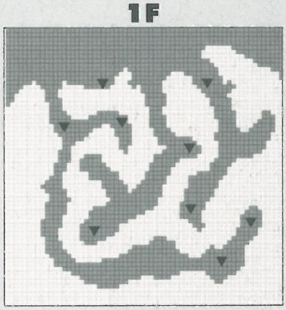
1F



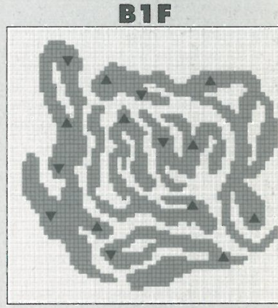
闇の洞窟　地上1階／地下2階

立体的なエリアのつながりを持っており、地上1階でどの階段を下りるかによって地下1階、地下2階のどのエリアに下りられるかが決まってくる。

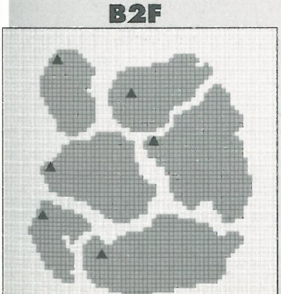
1F



B1F



B2F

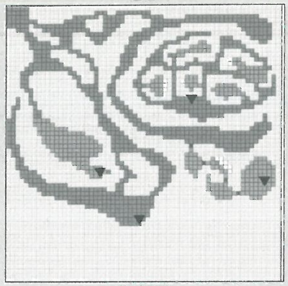


巨大断層

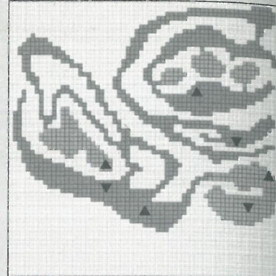
地上1階／地下3階

地殻変動の影響か、地下3階に渡って2つのエリアに分かれており、それぞれは地上部分でのみつながっている。通路が細く長いので敵との遭遇を避けるのは難しい。

1F



B1F



B2F



B3F

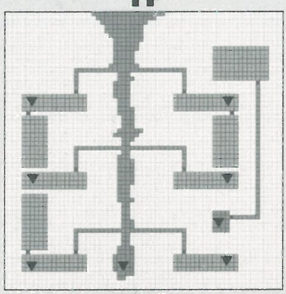


悪魔の腹

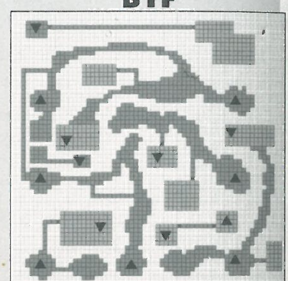
地上1階／地下3階

通路は右へ左へと曲がり、道幅も狭かったり広かったりと不規則だ。この通路を進んでいると次第に中へと吸い込まれていくような錯覚に襲われることがある。

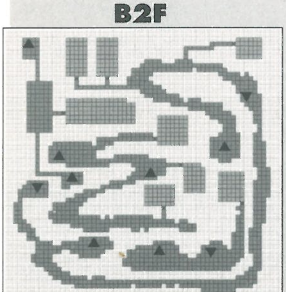
1F



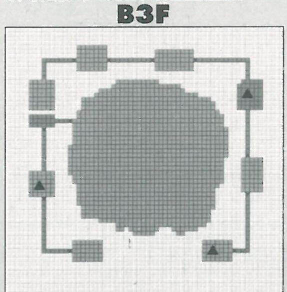
B1F



B2F



B3F

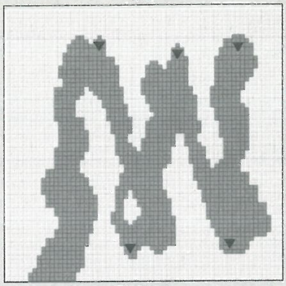


生け贄の穴

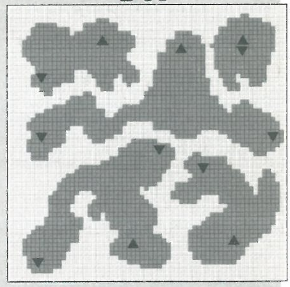
地上1階／地下3階

地上1階でどの階段を下りるかによって、いくつかのエリアが地下に渡って形づくられている。地下は立体的に独立した複数のエリアとなっている。

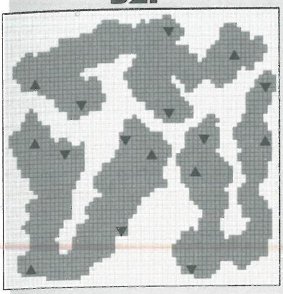
1F



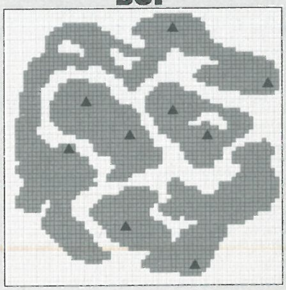
B1F



B2F



B3F

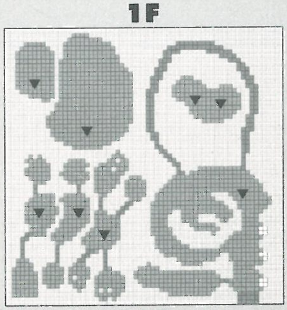


深々の廃坑

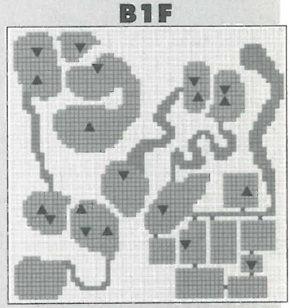
地上1階／地下3階

浅い階層ではそれぞれのルートはつながっておらず、最下層に下りなければ上層の独立したエリアにたどり着けないようになっている。

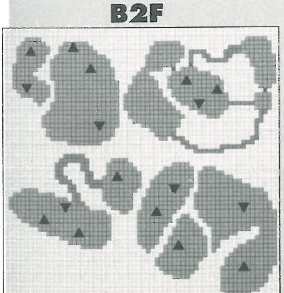
1F



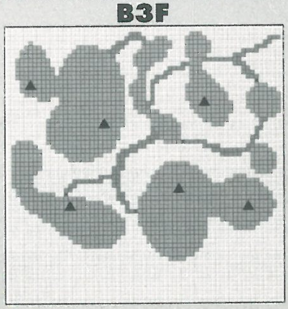
B1F



B2F



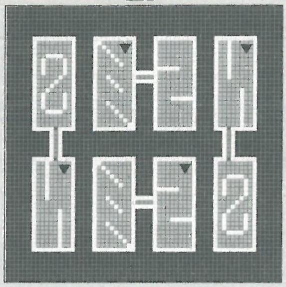
B3F



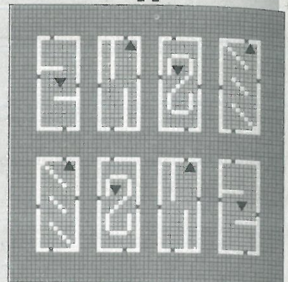
無人収容所　地上2階／地下1階

階ごとに8つの部屋があり、ほとんどの部屋は階段によって上下の階とつながっている。いったい何を収容するために作られたのだろうか。

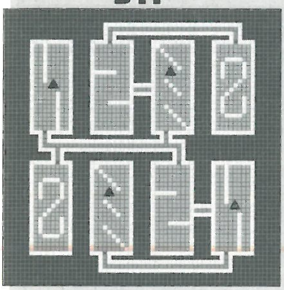
2F



1F



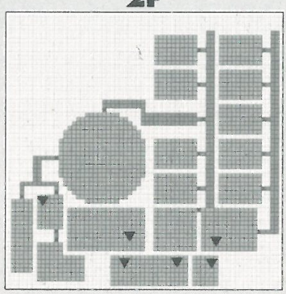
B1F



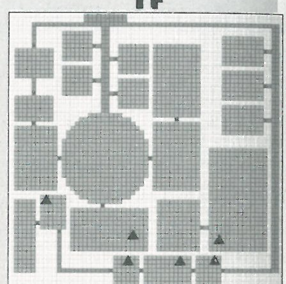
謎の屋敷　地上2階

1階中央右のエリアには、1階南西の一番奥の階段を利用し、2階を経由しなければ行くことができない。残りの4つの階段は2階の独立している部屋につながっている。

2F



1F



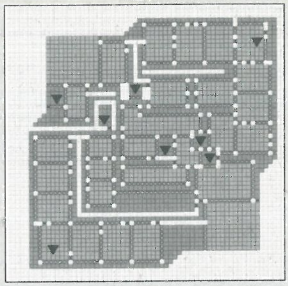
Passage of Take Book

愚者の留置場

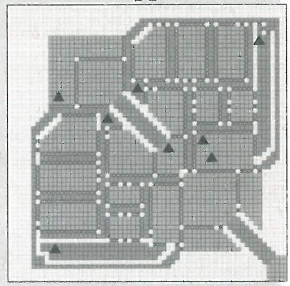
地上２階

部屋が鉄格子で区切られているので、広い範囲を見渡すことができる。しかし１階も２階もいくつかのエリアに別れており、一気に目的の場所へは行けない。

2F



1F

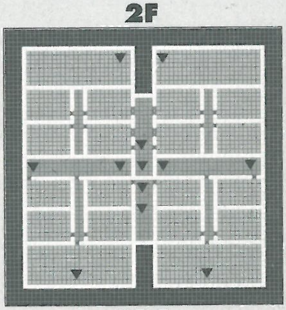


王の旧館

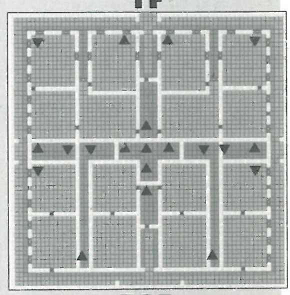
地上２階／地下３階

上下につながりを持っている屋敷だ。内部が広く部屋数も多いので、どの階段を使ったのかを覚えておかないと、同じ場所を何度も移動することになる。

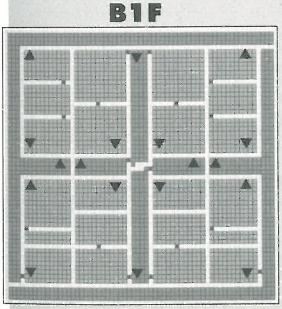
2F



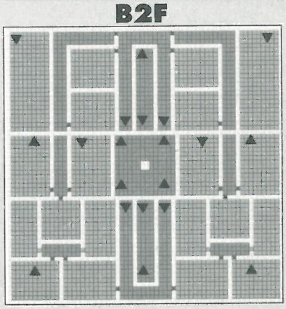
1F



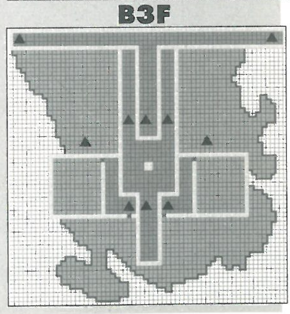
B1F



B2F



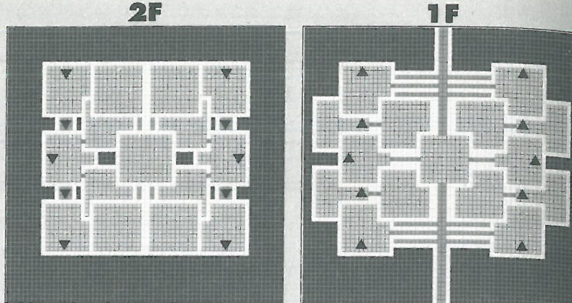
B3F



儀式の迷宮

地上２階

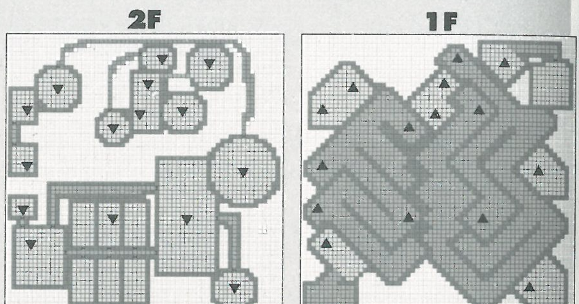
ほとんどの部屋が通り抜けられる壁でつながっており、内部は上下左右対称になっている。落とし穴が多いので気をつけよう。



先人の砦

地上２階

各階が３つのエリアに分かれている。１階北東の小さなエリアに行くには、落とし穴の連なる場所をタイミングよく渡って行かなければならない。

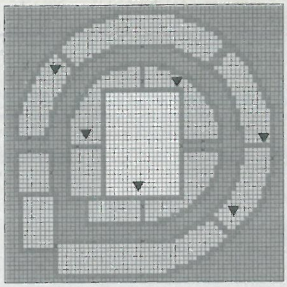


闘技場跡

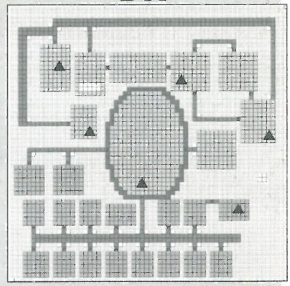
地上１階／地下１階

１階が闘技場、地下が控え室のようになっている。構造はとても単純なので、稼ぎ場として定期的に訪れてもいいだろう。

1F



B1F

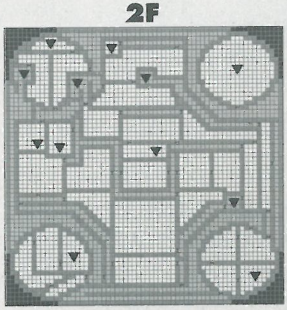


魔術師の塔

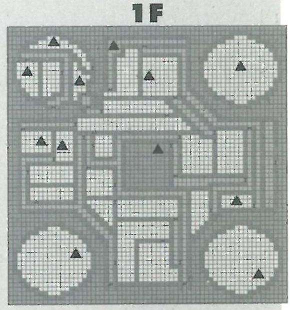
地上２階

塔の中には１階からは入れず、一度２階へ上ってから入っていくことになる。罠が少ないため、苦労せずに探索することができるが、宝物はそれほど多くない。

2F



1F

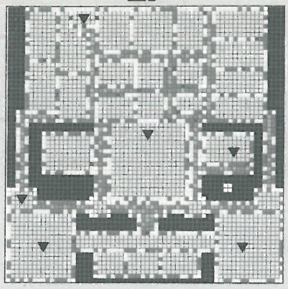


背徳城跡

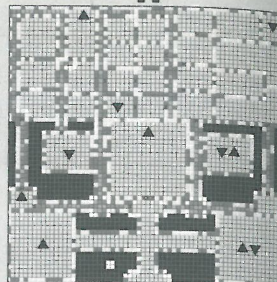
地上２階／地下１階

多くの部屋が存在し、全体としてほぼ左右対称の形をしている。鍵開けの機会が多いので、敏捷度を鍛えておいくとスムーズに探索を行うことができるだろう。

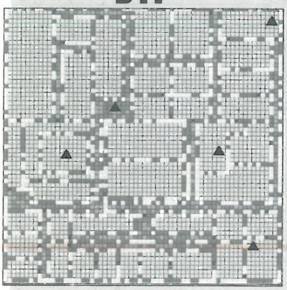
2F



1F



B1F

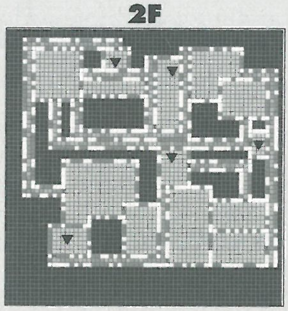


盗賊の隠れ家

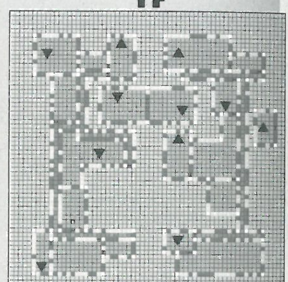
地上２階／地下１階

隠れ家だけあって建物の入口を見つけることすら難しい。ぼんやり歩いていると外に出てしまう。入口は右奥にある小さな部屋の中と中央左寄りの奥の壁だ。

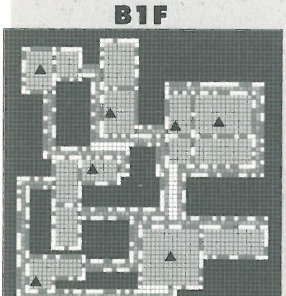
2F



1F



B1F

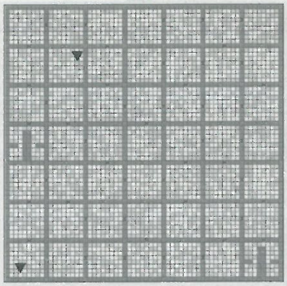


狂者の村

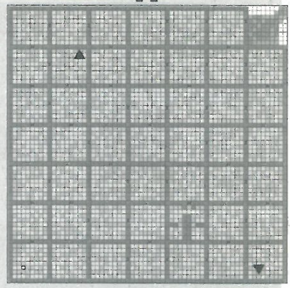
地上２階／地下１階

地上１階２階はまるで方眼紙のように同じ大きさの部屋だけで構成されている。なぜこのような構造となったのだろうか。

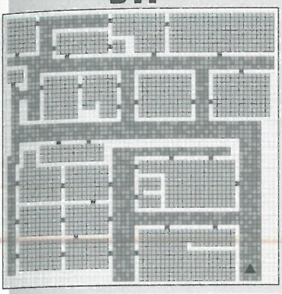
2F



1F



B1F

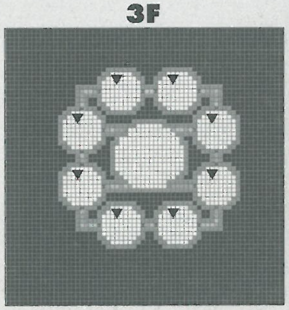


前世の宮殿

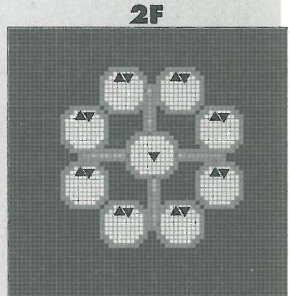
地上３階

等間隔に建つ８本の塔はそれぞれが地上３階部分でつながっている。一度最上階まで上がったら、下りるか落とし穴に自動的に落とされる。落とし穴の開閉には注意。

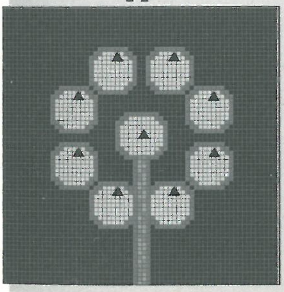
3F



2F



1F

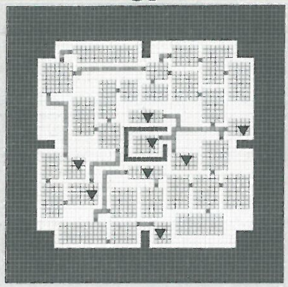


運命の塔

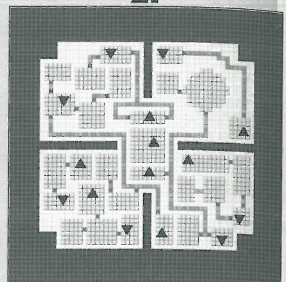
地上３階

　さまざまな形の部屋が複雑に入り組んでいる。分岐している扉の中からひとつを選び進んで行く。塔への入口は４ヶ所あり、独立したエリアにつながっている扉もある。

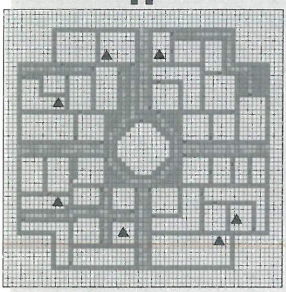
3F



2F



1F

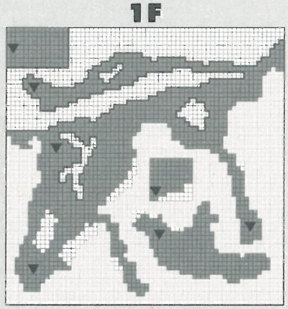


鍾乳洞

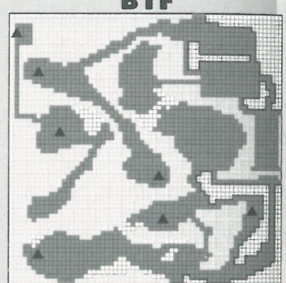
地上１階／地下１階

　最初に道が大きく３つに分かれている。それぞれがどこへ向かう道なのかをよく考えてから進もう。１階北西の端にある孤立した区画を見逃さないように。

1F



B1F

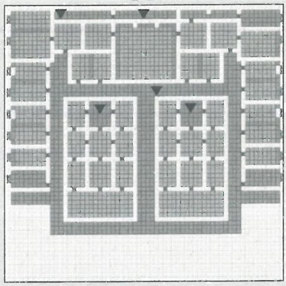


前王の城跡

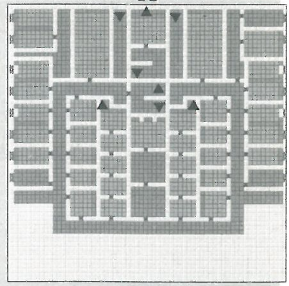
地上５階

廊下に面している部屋が多いので、効率よく部屋を回ることができる。前王の居城ということは、新しい王が即位するたびに城を移しているのだろうか。

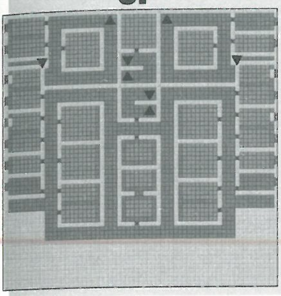
5F



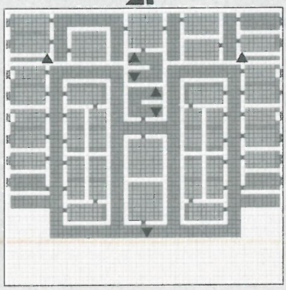
4F



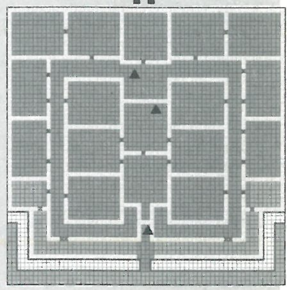
3F



2F



1F

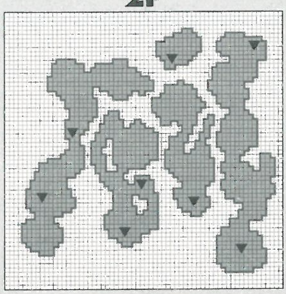


水裂洞窟

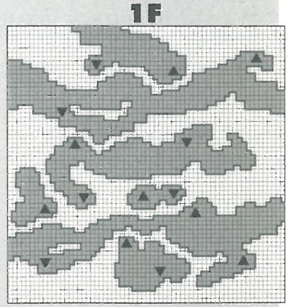
地上２階／地下１階

水が道をふさぐ壁の役割を果たしているこの洞窟内は、各階層に個別の地底湖が存在しているようだ。別エリアに行くためには、何度も階段を上り下りすることになる。

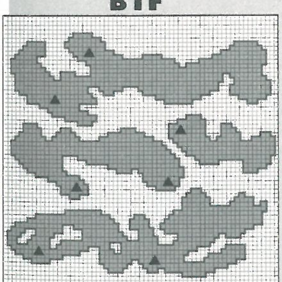
2F



1F



B1F

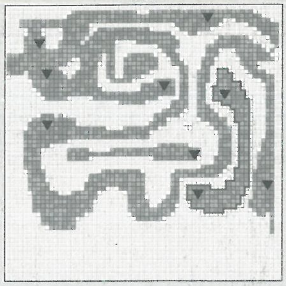


深水の洞穴

地上1階／地下2階

各階に水路に囲まれた区域がある。地下には通路の中央に罠が仕掛けられていることがあるので、中央付近を歩くのはできるだけ避けて進むようにしよう。

1F



B1F



B2F

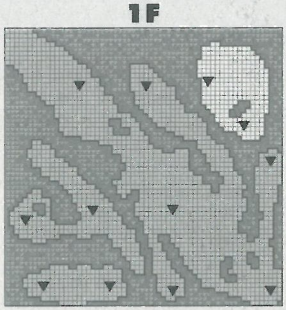


深紅の峡谷

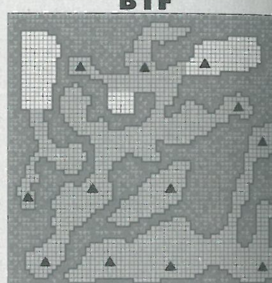
地上1階／地下1階

マグマが流れる広い空間を持つダンジョン。複雑な地形ではないが、階段の数が多いので、戻るルートをきちんと覚えながら移動するといいだろう。

1F



B1F



炎の洞窟

地上１階／地下１階

深紅の峡谷と同様に、マグマの中に浮かぶ島の中を歩き回っているようだ。吹き出す炎など火に関する罠が多いのが特徴。

1F



B1F

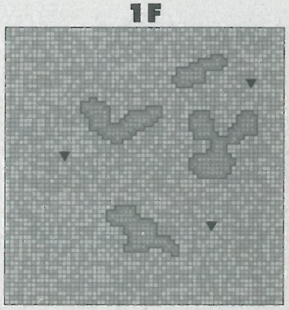


灼熱地獄

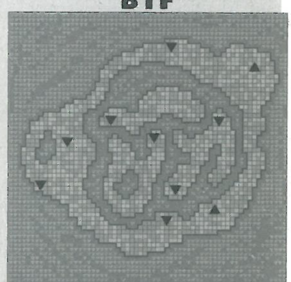
地上１階／地下２階

地上１階部分は普通の洞窟のようだが、地下に下りるとマグマの中に浮かぶ島の中を探索することになる。地下１階中央の島に行くには、地下２階まで下りてから上る。

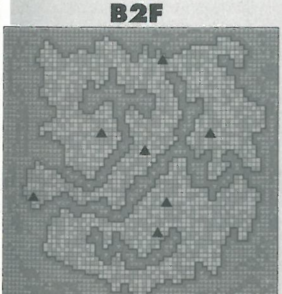
1F



B1F



B2F

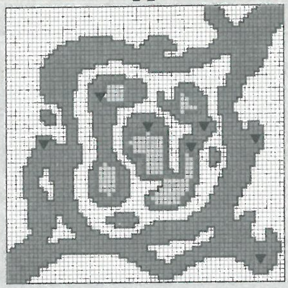


湖上の祠

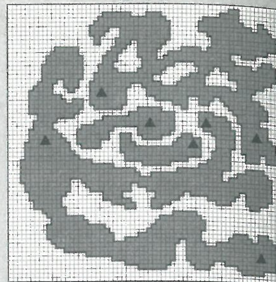
地上１階／地下１階

湖の中に浮かぶ島がそのままダンジョンになっている。いくつかの階段は地下にある地底湖の島へと続き、地上１階中央の島へは、地下１階から上ることができる。

1F



B1F

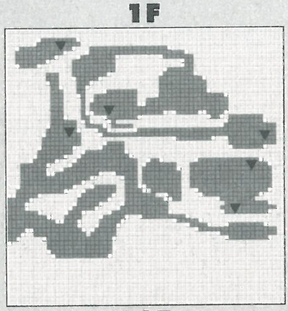


水没の都

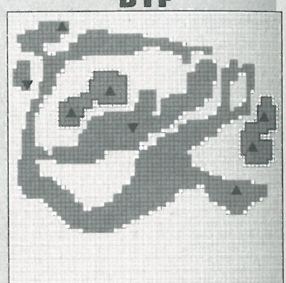
地上１階／地下３階

なにも変わった所のない洞窟だが、複雑な水路に囲まれた遺跡がある。ダンジョンの構造そのものは単純で、最下層までほぼ一本道の構造になっている。

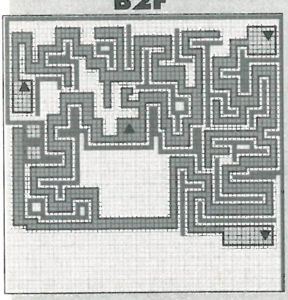
1F



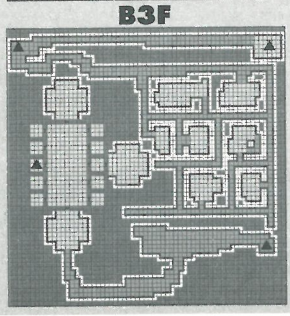
B1F



B2F



B3F

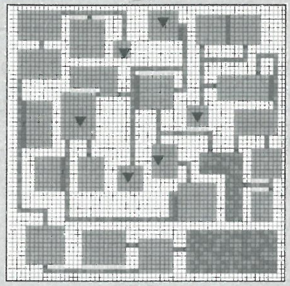


幻影の遺跡

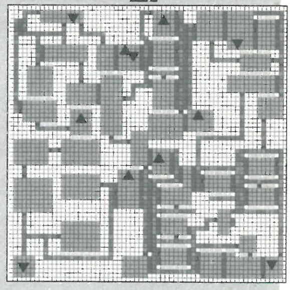
地上３階／地下１階

迷宮のあちこちに配された照明のためのかがり火が水面に映っている。地上１階の中央にある島へは、地下１階中央の階段を上がっていく必要がある。

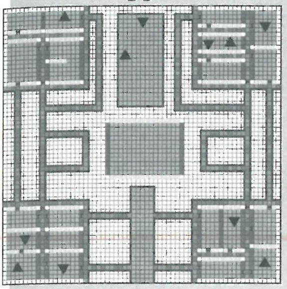
3F



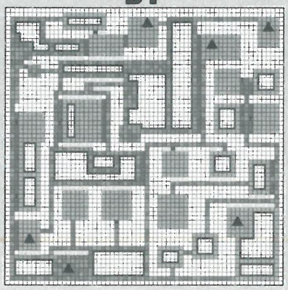
2F



1F



B1

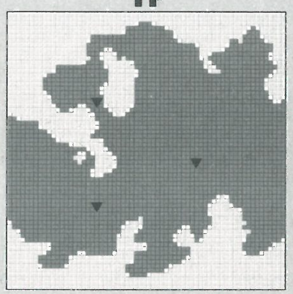


地下神殿

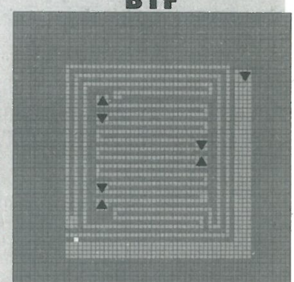
地上１階／地下２階

広々とした洞窟の下に隠された神殿の跡。地上でどの階段を下りても同じ場所に出るので、迷うことなく目的地にたどり着けるはずだ。

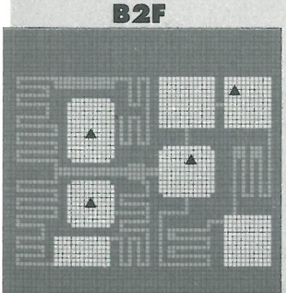
1F



B1F



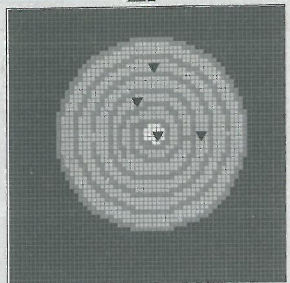
B2F



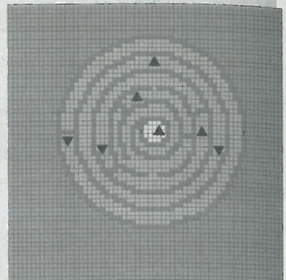
無帰還の迷宮　地上２階／地下２階

内部は渦巻状の通路だけで構成されており、通路に沿って歩けば制覇できる。ただ、簡単な構造だけに迫り来るモンスターをかわすことは難しい。

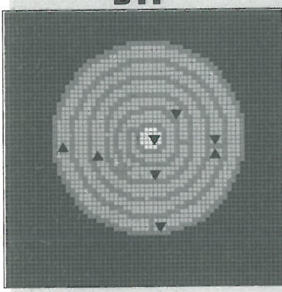
2F



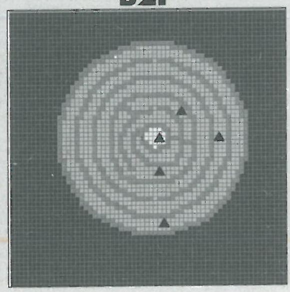
1F



B1F



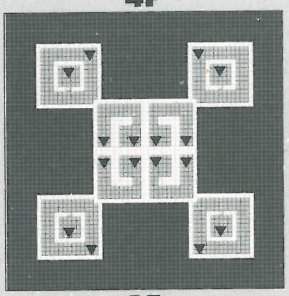
B2F



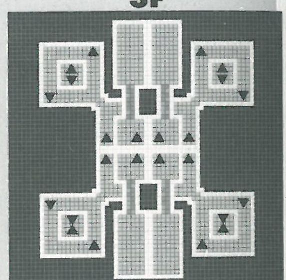
紅蓮の迷宮　地上４階

迷宮内部には無数の罠が仕掛けられ、通路構成もかなり複雑なものになっている。注意深く進まなければ、モンスターと戦わず命を落とすことになるだろう。

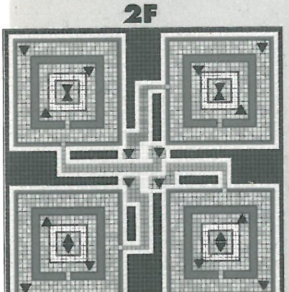
4F



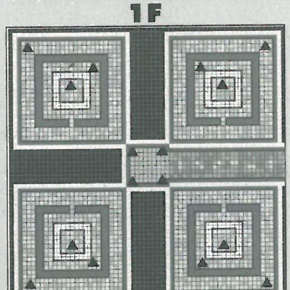
3F



2F



1F

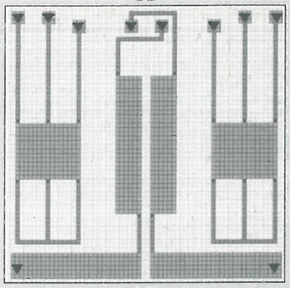


秩序の迷宮

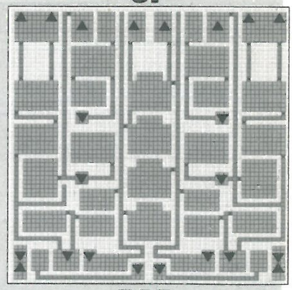
地上4階／地下1階

通路は無数の分岐を持ち、全体を踏破するだけでも相当の苦労を強いられる。ただ罠は少ないので、十分な戦闘力さえあればいずれはクリアできるだろう。

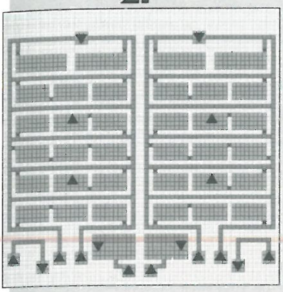
4F



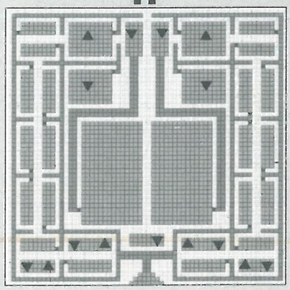
3F



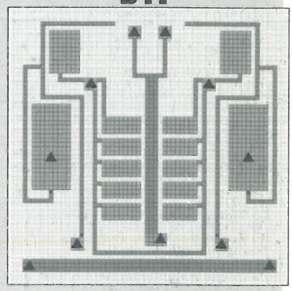
2F



1F



B1F

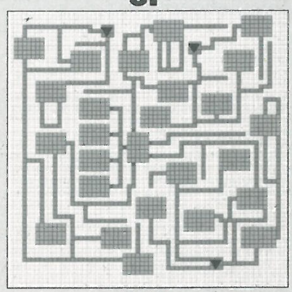


混沌の迷宮

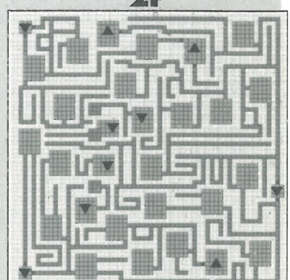
地上3階／地下2階

地上部は無数の部屋が無秩序に散らばり、各々のブロックは地下深いところでつながっている。マップなしで全体の構造を把握することは難しい。しかし、罠は少ない。

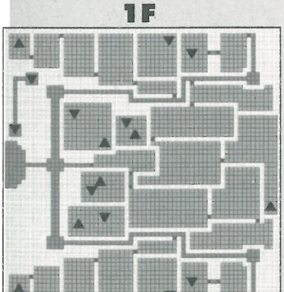
3F



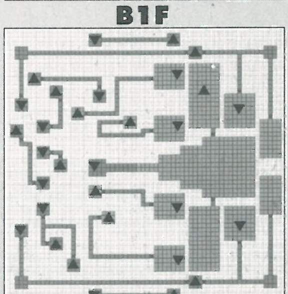
2F



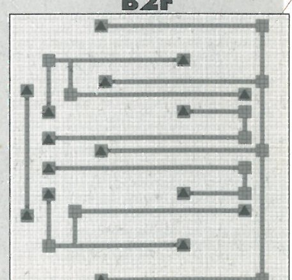
1F



B1F



B2F

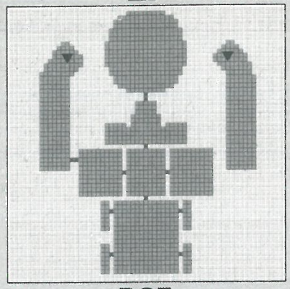


善の迷宮

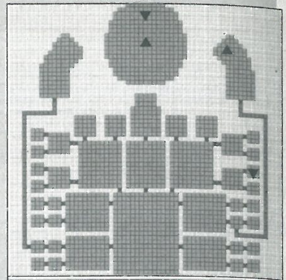
地上2階／地下3階

地上部は一見単純な構造にみえるが、実際は地下3階まで下りなければ行くことができないブロックもあり、全体的に難易度の高いものになっている。

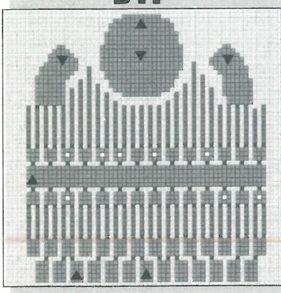
2F



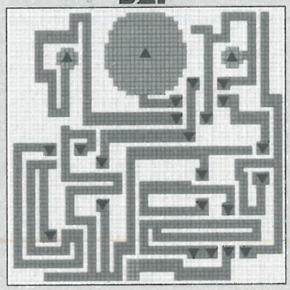
1F



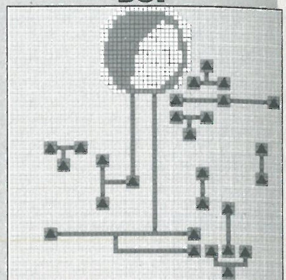
B1F



B2F



B3F

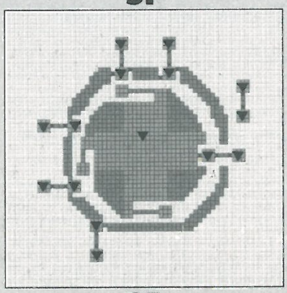


悪の迷宮

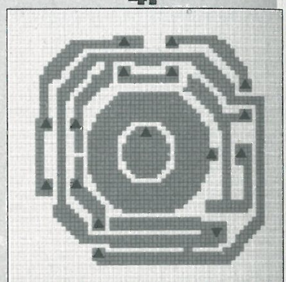
地上5階

内部は一見規則的だが、ブロックごとに異なる構造をしており、全体像は分かりにくい。事前に通路構成をよく確認しないと、位置関係が把握できなくなる。

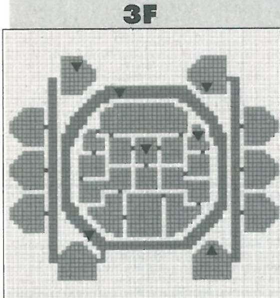
5F



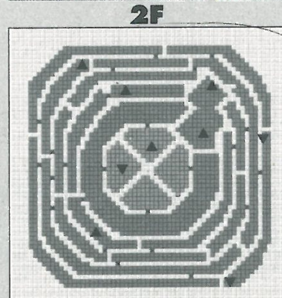
4F



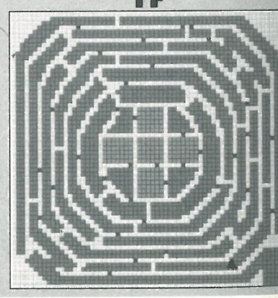
3F



2F



1F

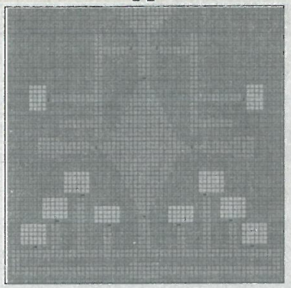


虚神の洞窟

地上1階

アンゴルモアの現れる洞窟はわずか1フロア。構造も単純で、アンゴルモアを倒す実力があれば問題なくクリアすることができる。ただ、罠が多いので、その点に注意。

1F

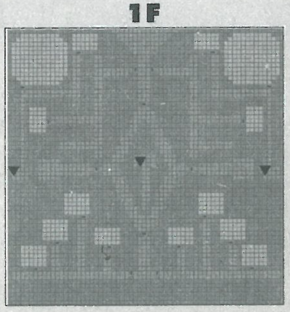


魔神の洞窟

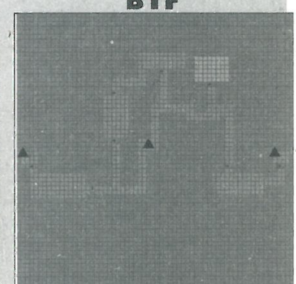
地上1階／地下1階

ヴァッサゴの現れる迷宮は2フロアで、比較的単純な構成をしている。ヴァッサゴを倒す実力があれば問題なくクリアできるはずだ。

1F



B1F

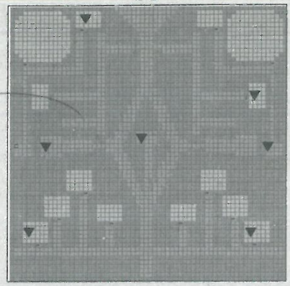


死神の洞窟

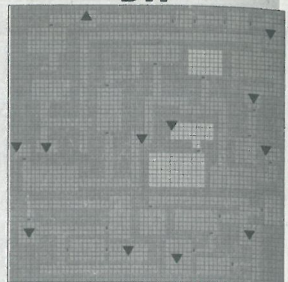
地上１階／地下２階

地上１階の通路構成は魔神の洞窟とほぼ同じだが、階段の位置やつながりは全く異なる。地下に下りる階段さえ間違わなければ、それほど複雑なダンジョンではない。

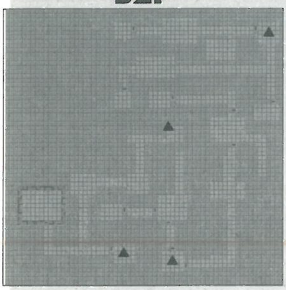
1F



B1F



B2F

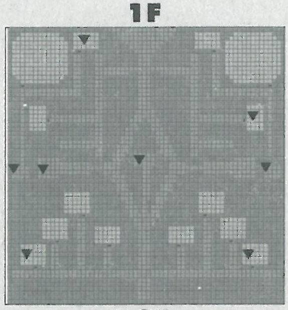


邪神の洞窟

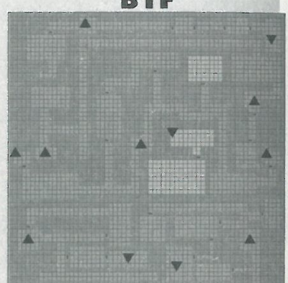
地上１階／地下３階

地上から地下１階にかけての構造は、死神の洞窟とほぼ同じ。しかし地下２階へ下りる下り階段の位置は全く異なる。地下２階以降はかなり複雑な構造になっている。

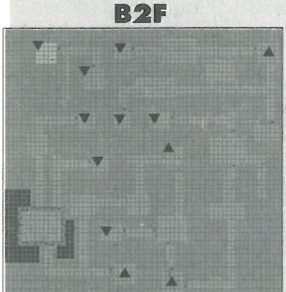
1F



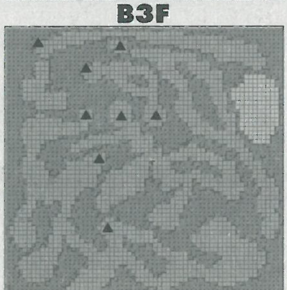
B1F



B2F



B3F

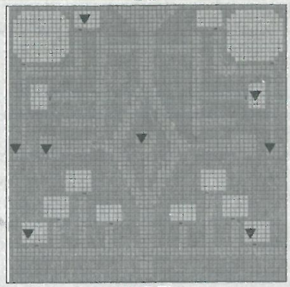


デモンズゲート

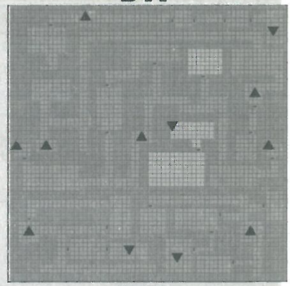
地上１階／地下４階

地下３階までの構造は邪神の洞窟とほとんど同じ。ただし地下３階に下りると最強の悪魔がいる。正しい階段はただひとつ、中央左にあるものだけだ。

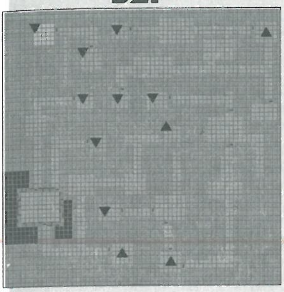
1F



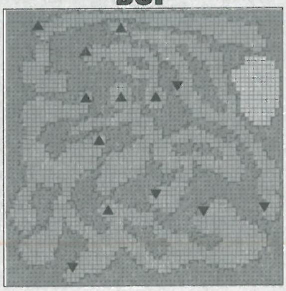
B1F



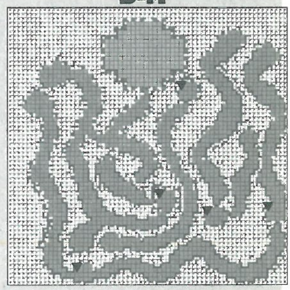
B2F



B3F



B4F

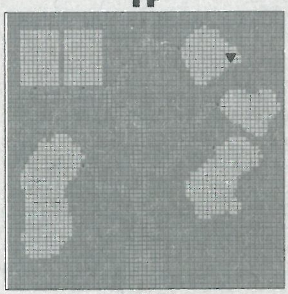


破滅の迷宮

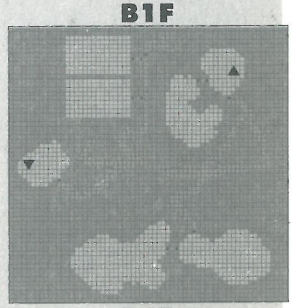
地上１階／地下４階

なんの変哲もない迷宮に見えるが、深層部へ近づくにつれて、その壁面は生物の内臓のように動き始める。最後の部屋には謎のネクロマンサーと、惑星破壊装置がある。

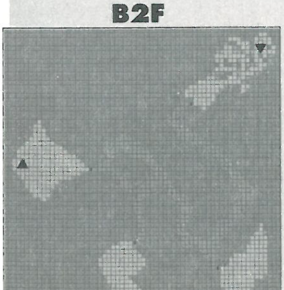
1F



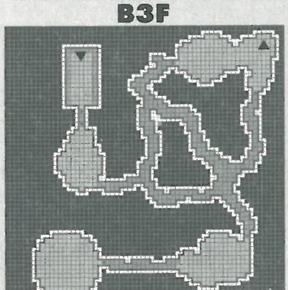
B1F



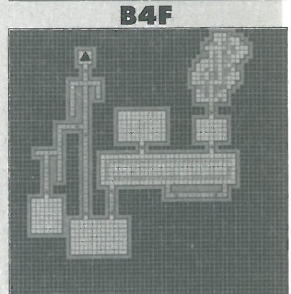
B2F



B3F



B4F



雷鳴の峡谷

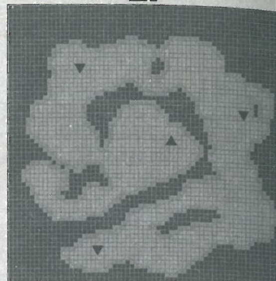
地上3階

迷宮内の各所から稲妻が吹き上がっている。完全に一本道で、3個所ある階段のどれを上っても同じ所に行き着くことができる。道に迷うことはないはずだ。

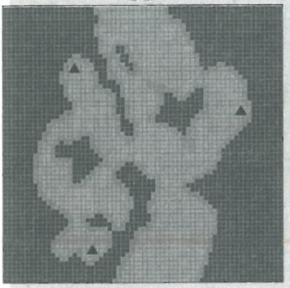
3F



2F



1F

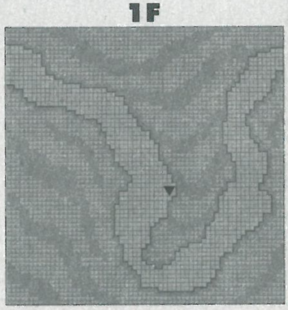


炎の竜穴

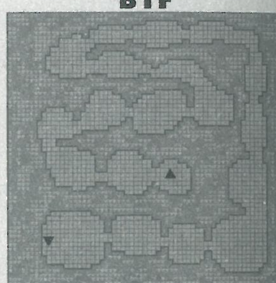
地上1階／地下2階

迷宮内は炎と溶岩の海だ。ただし構造は完全な一本道なので、吹き上げてくる炎にさえ注意すれば、目的地まで一気に進むことができる。

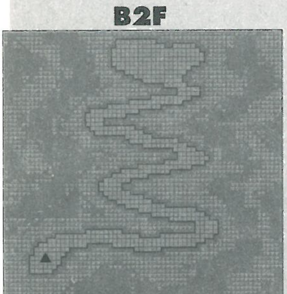
1F



B1F



B2F

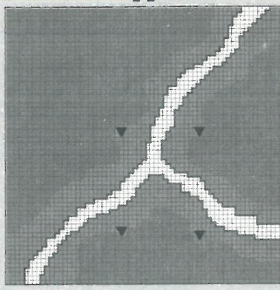


アツユの谷

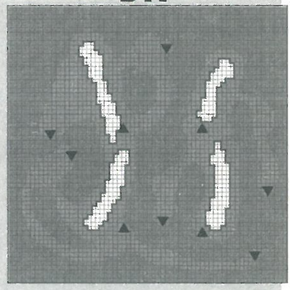
地上1階／地下2階

竜江の最強モンスター・アツユがいるこの洞窟は、地下1階から下りる時、一番上と一番左の階段から下りないように気をつければ、難なくアツユに遭遇できる。

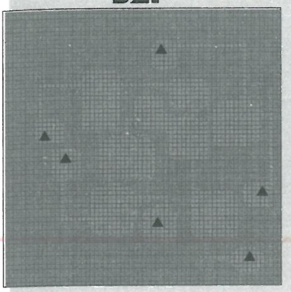
1F



B1F



B2F

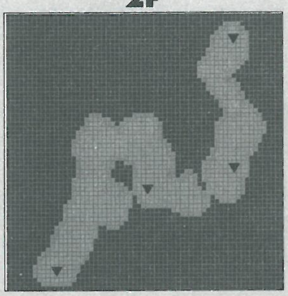


竜の巣

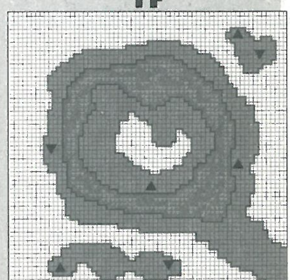
地上2階／地下1階

最強モンスターの洞窟としては最も複雑な構造だが、それでも難易度は低い。目的地は地上1階の中央部だが、そこを目指すルートはすぐに発見できるだろう。

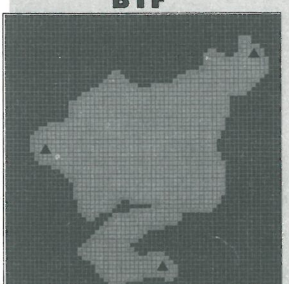
2F



1F



B1F

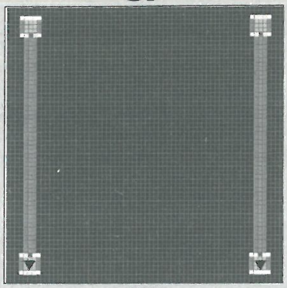


筋力の塔

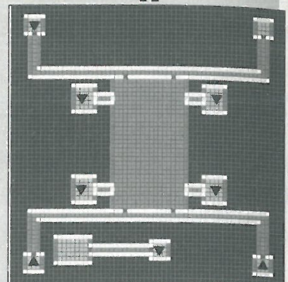
地上５階

トラップのオンパレード。解除はさほど難しくないが、ダメージ系のトラップが無数に仕掛けられている。また、ドアを開けたとたんにモンスターが出現する場所もある。

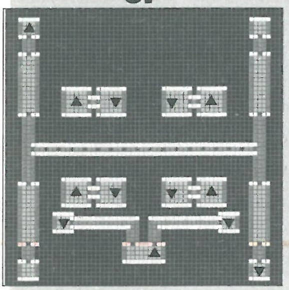
5F



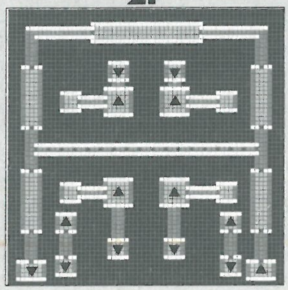
4F



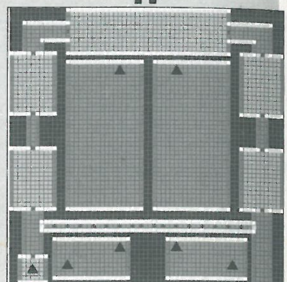
3F



2F



1F

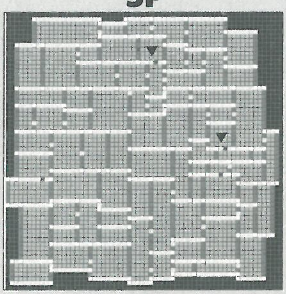


知力の塔

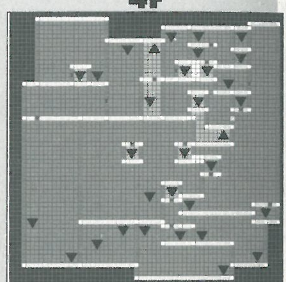
地上５階

この塔は巨大な迷宮である。１階は大迷路、２階以降は立体的な迷路になっており、簡単には正しい通路を探し出すことはできない。まさに知恵の試練にふさわしい。

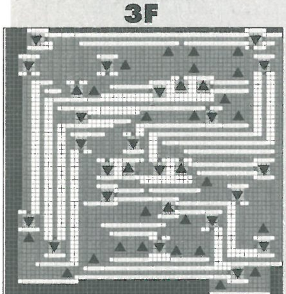
5F



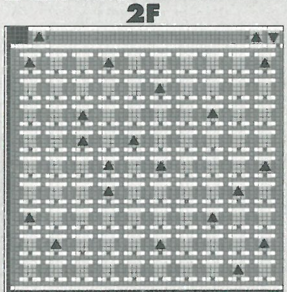
4F



3F



2F



1F

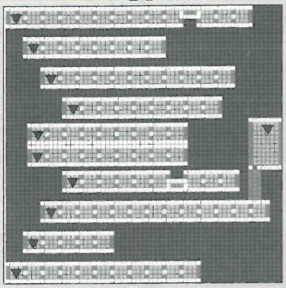


敏捷の塔

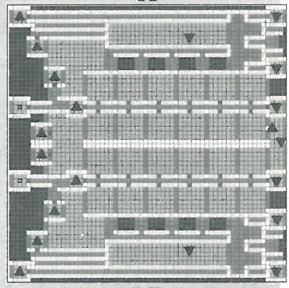
地上５階

巨大な立体迷路であるこの塔の特徴は、あちこちに隠し通路が存在することだ。これをうまく利用できるかで、踏破できるかどうかの分かれ目になるだろう。

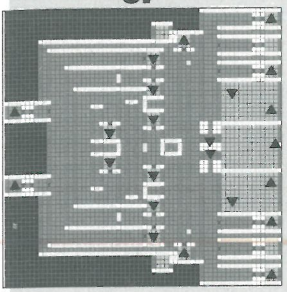
5F



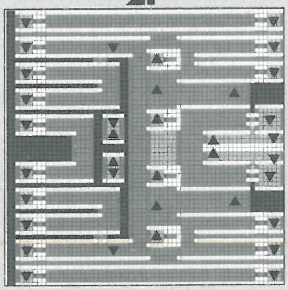
4F



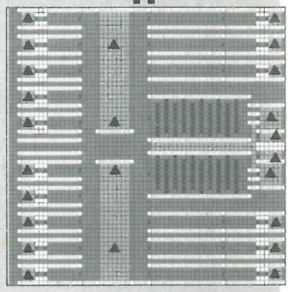
3F



2F



1F

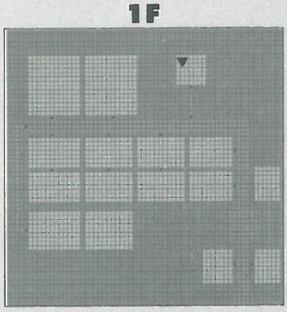


城の地下牢

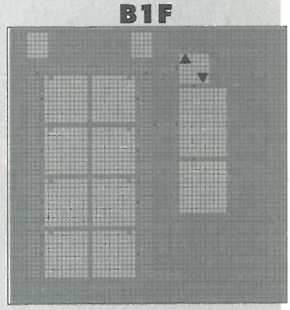
地上３階

各国の首都にある城の地下牢は、軽罪犯用エリアと、重罪犯用エリアに分かれている。普通の方法では入り込むことはできない。どこかで許可証をもらえるらしいが…。

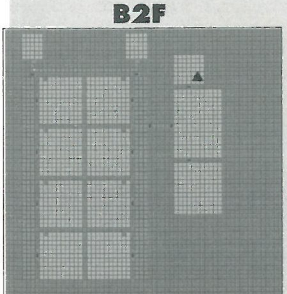
1F



B1F



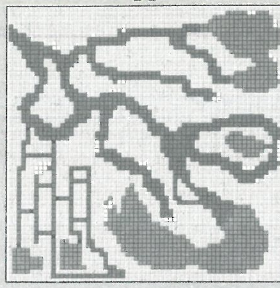
B2F



穴熊の巣跡

地上1階

1F

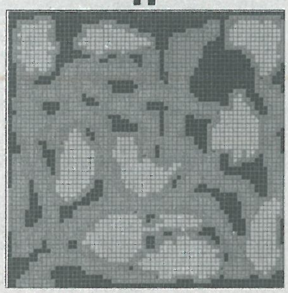


　むき出しの洞窟に自然とモンスターたちが住み着いたようなダンジョンだ。構造は単純なのでまず迷うことはないが、随所に仕掛けられた罠には気をつけるように。

岩盤の裂け目

地上1階

1F

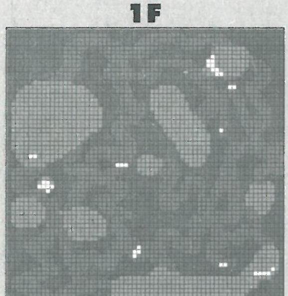


　行き止まりの道が多く、行ったり来たりを繰り返しやすい。目的がはっきりと決まっている場合は、マップを見ながら効率よく部屋を巡っていくといい。

陥没洞窟

地上1階

1F



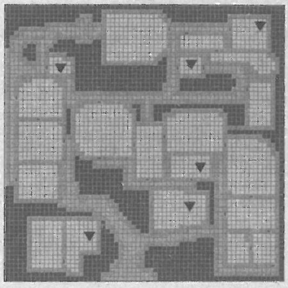
　岩などの構造物や罠が多いので少々歩きづらいかもしれない。ビジュアルウィンドウだけでなく、マップウィンドウも確認しながら落ち着いて探索していこう。

炭坑跡

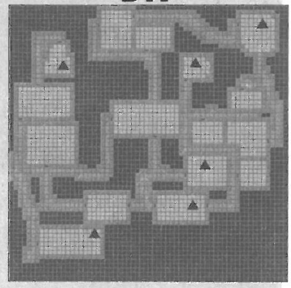
地上1階／地下1階

地上1階の西南と北東エリアは地下を経由しなければ行くことができない。西南エリアに行きたい場合は、1階北西にある下り階段を利用して遠回りしなければならない。

1F



B1F

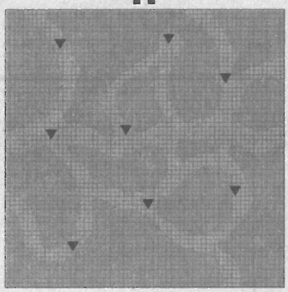


地下墓場

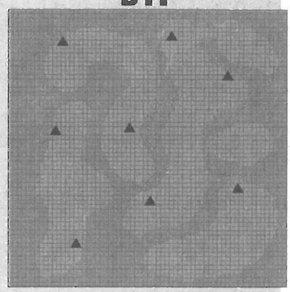
地上1階／地下1階

地下墓地といっても地上1階部分は明るく、すべてを見通すことができる。地下1階は4つのエリアに別れ、どの階段を下りるかによって行けるエリアも変わってくる。

1F



B1F

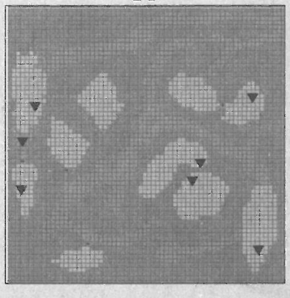


裁きの洞窟

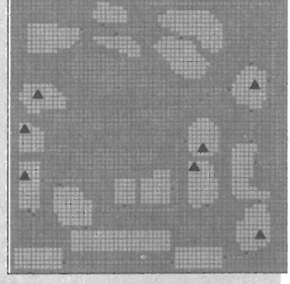
地上1階／地下1階

地上1階中央部分にある2つの独立している部屋には、一番左下の階段を使わないと行くことができない。そのほかの階段はどこから下りても探索するのに支障はない。

1F



B1F

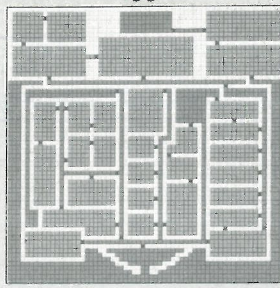


貴族の館

地上1階

平坦な屋敷なので、攻略は簡単である。ただし、いくつもの小部屋に別れているので、すべての場所を回るには時間がかかるだろう。

1F

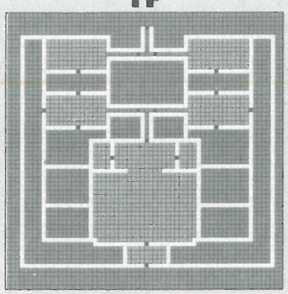


暗黒教会

地上1階

部屋数は少なく、左右対称の造りをしている。ただし、通り抜けられる壁を通るしか進む方法がない部屋も多いので、マップウィンドウの表示に注意しながら進もう。

1F

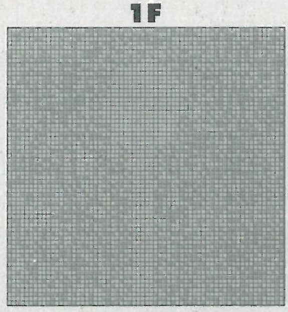


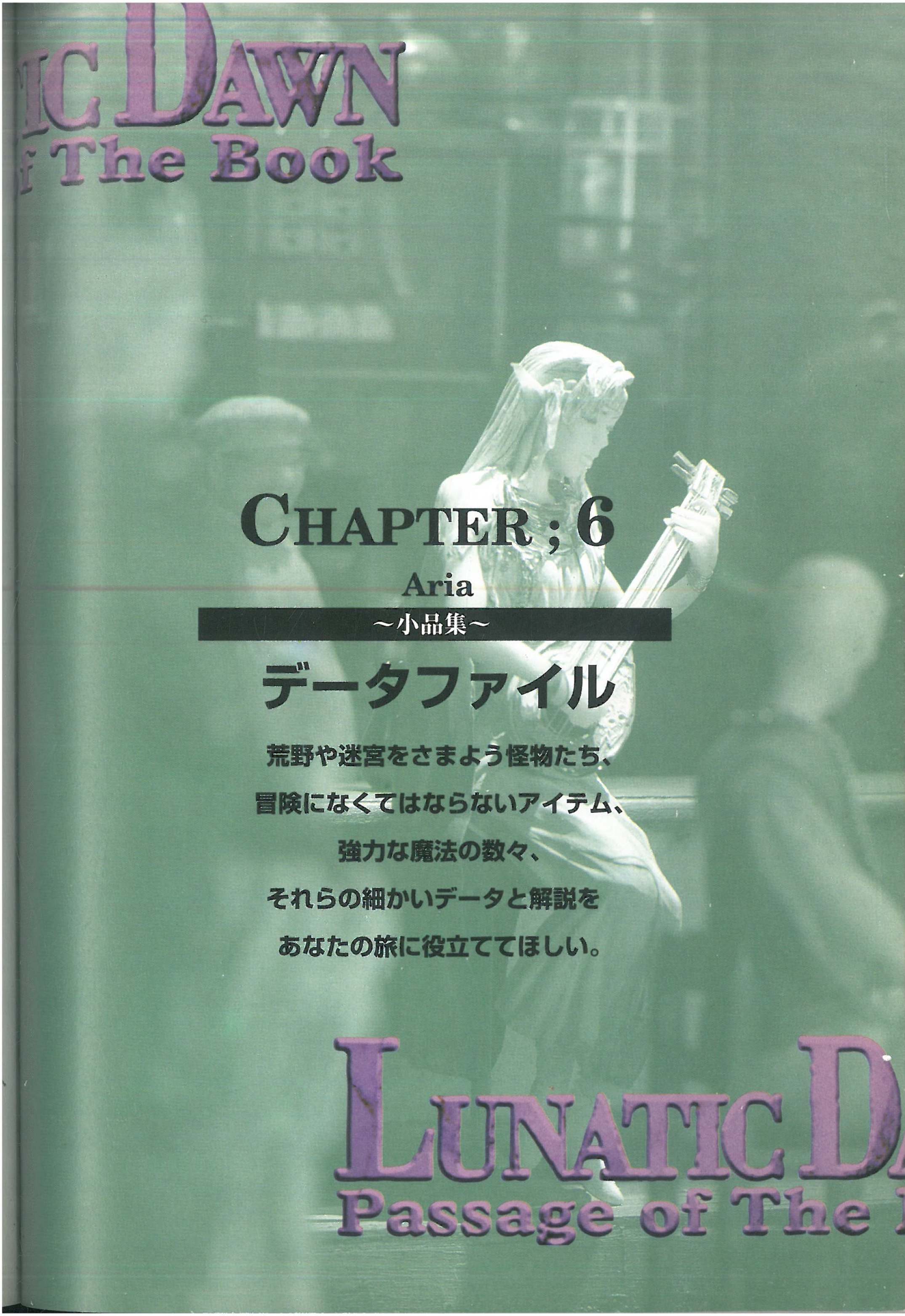
山頂の広場

地上1階

木々の中を続く一本の道と、その先にある祭壇。実はその木立ちそのものが自然の迷宮を形作っている。見通しがきかず、木々の配置には法則性がない。

1F





CHAPTER ; 6

Aria

～小品集～

データファイル

荒野や迷宮をさまよう怪物たち、

冒険になくてはならないアイテム、

強力な魔法の数々、

それらの細かいデータと解説を

あなたの旅に役立ててほしい。

データファイルの読み方

●索引の見方（左ページ）

各データをアルファベット表記で分類。アルファベットは各データの名前横に入っている番号左に表記されたものと対応している。

リスト中の「通常」は通常のアイテム、「貴重」は国にひとつしかないアイテム、「超貴重」は世界にひとつしかないアイテム、「妖精界」は妖精の国のアイテム、「王商店」は王立商店で手に入るアイテム。アイテムリスト中の「特殊」は装備できるアイテム、「道具」は使用後消滅するアイテム、「シナリオ」は依頼関連のアイテム、「イベント」は特定イベント達成で得られるアイテム、「貴重」は世界に唯一のアイテム。魔法リスト中の「地方」は各国ごとに存在する魔法、「精霊」は精霊魔法。

武器
- 片手・通常…A
- ・貴重…B
- ・超貴重…C
- ・妖精界…D
- ・王商店…E
- 両手・通常…F
- ・貴重…G
- ・超貴重…H
- ・妖精界…I
- ・王商店…J

防具
- 兜・通常…K
- ・貴重…L
- ・妖精界…M
- 鎧・通常…N
- ・貴重…O
- ・超貴重…P
- ・妖精界…Q
- ・王商店…R
- 盾・通常…S
- ・貴重…T
- ・超貴重…U
- ・妖精界…V
- ・王商店…W

アイテム
- 特殊…X
- 道具…Y
- シナリオ…Z
- イベント…a
- 貴重…b
- 妖精界…c
- 王商店…d

魔法
- 地方…e
- 精霊…f

モンスター
- レンシア…g
- イルタール…h
- 竜江…i
- 日紫…j
- イベント…k

●国マークの見方

各データの解説部分に表示されているマークは、そのアイテムが手に入る、もしくは属している国を示している。

レンシア

イルタール

竜江

日紫

●アイテム・データの見方

■文化レベル
左からレンシア／イルタール／竜江／日紫の国の文化レベル。表示されたレベルをすべて上回っている時のみアイテムが出現。文化レベルは0～10まであり、0は未発達、10は最高に発展した状態。

■攻撃／最大
その武器の攻撃力と性能強化した場合の最大攻撃力。まれに武器でも防御力を持つものがある。

■防御／最大
その防具の防御力と、性能強化した場合の最大防御力。まれに防具でも攻撃力を持つものがある。

■価格
そのアイテムの基本価格。実際の値段はこの値に勢力などによる変動が加味されたものになる。

■性能強化
武器屋でそのアイテムの攻撃力や防御力を「強化」できる回数。

■属性
そのアイテムにあらかじめかかっている属性の魔力。左から秩序／混沌／善／悪。

■属性強化
寺院でそのアイテムの各属性を「強化」できる回数。左から秩序／混沌／善／悪。

■速度
戦闘中に攻撃を指示してから攻撃に移るまでの時間。

■射程
そのキャラクターの前から何列まで攻撃が行えるかを表している。これを超えた列の相手には極端に命中率が下がる。

■CR
その武器のクリティカルヒット（決定的打撃）が起こる確率。

■能力修正
そのアイテムを装備することで能力値に加えられる修正。左から筋力／知性／敏捷／魅力。

●モンスター・データの見方

■特性
そのモンスターの行動パターン。左がメイン特性で右がサブ特性。

■HP／MP
HPは生命力、MPは魔力の大きさ。

■アイテム
そのモンスターの落としていく可能性のあるアイテム（アイテム番号で表示）。

■攻／防
「攻」は攻撃力、「防」は防御力。

■性格
そのモンスターの持つ性格（属性）。各属性とも100が最高値。

■魔法防御
そのモンスターが持っている各属性の魔法に対する抵抗力。100が最高値で、数字が大きいほど効きにくい。

■確率
そのモンスターが所持しているアイテムを落とす確率を10000分のいくつかで表示。

■金
そのモンスターが落としていく所持金。

■使用アイテム
そのモンスターが戦闘中に使う可能性のあるアイテムをアイテム番号で表示。

武器

片手

A001　ダガー



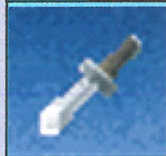
西洋の短刀。使いやすいが、攻撃力はそれほどでもない。

攻撃／最大	5/10

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
1/0/0/0	1	22	1	6

価格	属性強化	能力修正
240	6/2/3/2	0/0/0/0

A002 ショートソード



刀身の短い両刃の短剣。

攻撃／最大	7/12

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/0/0/0	1	28	1	5

価格	属性強化	能力修正
540	8/4/5/4	0/0/0/0

A003 ナックル



己の拳にはめてパンチ力を増大させるための戦闘補助の道具。

攻撃／最大	8/13

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
1/0/1/0	1	10	1	7

価格	属性強化	能力修正
380	7/3/4/3	0/0/0/0

A004 ロングソード



刀身の長い両刃の剣。

攻撃／最大	13/38

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
3/0/0/0	5	44	1	3

価格	属性強化	能力修正
1700	4/2/3/2	0/0/0/0

A005 メイス



柄と頭の２つの物体の一部が金属製の打撃用武器。

攻撃／最大	18/38

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/0/0/0	4	54	1	2

価格	属性強化	能力修正
1500	12/7/10/5	0/0/0/0

A006 ブロードソード



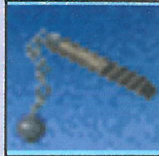
刃の部分が広く切るのに適している。刃の長さも80cmくらいと初心者にも扱いやすい。

攻撃／最大	21/51

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
4/0/0/0	6	40	1	4

価格	属性強化	能力修正
2200	5/2/3/2	0/0/0/0

A007 フレイル



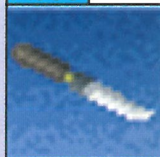
柄と鉄球を鎖でつなぎ合わせた打撃用武器。

攻撃／最大	27/47

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
4/0/0/0	4	58	1	3

価格	属性強化	能力修正
3800	14/9/8/6	0/0/0/0

A008 ナイフ



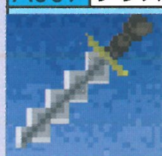
鋭く研ぎ澄まされた小刀。

攻撃／最大	4/9

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/1/0/0	1	18	1	5

価格	属性強化	能力修正
210	2/7/1/6	0/0/0/0

A009 クリス



刃の形がくの字型をしたナイフ。ナイフといっても全長は50cmくらいある。

攻撃／最大	6/11

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/0/0	1	22	1	4

価格	属性強化	能力修正
420	3/5/2/5	0/0/0/0

A010 ジャンビーヤ



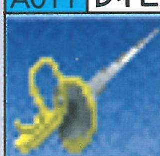
両刃のナイフ。先が反り返り細身なのが特徴。なぜか、装飾が施されたものが多い。

攻撃／最大	9/19

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/4/0/0	2	28	1	6

価格	属性強化	能力修正
820	4/8/2/5	0/0/0/0

A011 レイピア



刺す・突くを攻撃方法とする細身の刀剣。

攻撃／最大	12/32

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/0/0	4	36	1	6

価格	属性強化	能力修正
1600	2/5/3/4	0/0/0/0

A012 コラ



刀身の先端を重くして、その重みによって打ち切る威力を増大させている。

攻撃／最大	13/28

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/5/2/0	3	32	1	7

価格	属性強化	能力修正
1200	1/5/1/4	0/0/0/0

A013 パタ



手首の動きが制限されるため、使い方にコツが必要。

攻撃／最大	14/34

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/3/0/0	4	38	1	7

価格	属性強化	能力修正
2400	1/3/2/2	0/0/0/0

A014 ウォーハンマー



打撃・切断により、敵にダメージを与える戦斧。

攻撃／最大	17/32

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/3/0/0	3	84	1	2

価格	属性強化	能力修正
2100	3/11/2/6	0/0/0/0

A015 サーベル



元は騎兵用に考案された長くて細身の刀身を持つ片手用武器。

攻撃／最大	23/48

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/4/0/0	5	40	1	5

価格	属性強化	能力修正
3500	3/6/4/5	0/0/0/0

A016 モーニングスター



丸い頭部にスパイクのついたメイス。

攻撃／最大	28/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/5/0/0	3	46	1	4

価格	属性強化	能力修正
3800	5/12/3/7	0/0/0/0

A017 シャムシール



武器を振り回し相手に切り傷を負わせる湾刀。

攻撃／最大	33/63

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/6/0/2	6	44	1	4

価格	属性強化	能力修正
7200	2/4/1/2	0/0/0/0

A018 フランキスカ



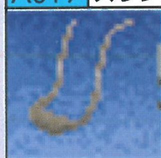
斧の身の部分が全体的に緩やかな曲線を描いている投げ斧の一種。

攻撃／最大	75/90

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/3/0/0	3	90	1	2

価格	属性強化	能力修正
3900	1/3/1/2	0/0/-1/0

A019 スリング



石を遠くに飛ばし敵を倒すための最も原始的な投石器。

攻撃／最大	20/25

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/1/0/0	1	56	3	1

価格	属性強化	能力修正
720	0/1/0/0	0/0/0/0

A020 峨嵋刺



鉄棒の両端を尖らせた武器。握った時に外れないように中央に輪がついている。

竜

攻撃／最大	3/8

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/1/0	1	12	1	12

価格	属性強化	能力修正
260	1/1/3/1	0/0/0/0

A021 幡



先端の鳥の形をした部分で打撃し、反対側のフォーク状の部分で刺すこともできる。

竜

攻撃／最大	8/13

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/0	1	26	1	10

価格	属性強化	能力修正
400	2/1/3/1	0/0/0/0

A022 直刀



刃に反りがない片手用武器。斬って攻撃する。

竜

攻撃／最大	15/40

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/0	5	48	1	3

価格	属性強化	能力修正
1700	1/2/2/1	0/0/0/0

A023 朴刀



長くて幅の広い鋼鉄製の刃を持つ大剣。刃の重さを利用して断ち切るように使う。

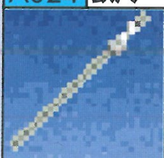
竜

攻撃／最大	15/35

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/3/0	4	50	1	2

価格	属性強化	能力修正
2300	3/2/5/2	0/0/0/0

A024 鉄尺



鉄でできた殴打武器に目盛りが入って物差しとしても使える。長さは1～1.5mくらい。

竜

攻撃／最大	17/32

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/0	3	48	2	2

価格	属性強化	能力修正
1700	5/4/7/2	0/0/0/0

A025 湾刀



刃が緩やかなカーブを描くような形をしている片刃の剣。なで切りに適している。

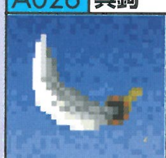
竜

攻撃／最大	25/45

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/5/0	4	46	1	4

価格	属性強化	能力修正
3200	2/1/6/1	0/0/0/0

A026 呉鉤



刃が反り返っている刀剣。刃の幅は広く、なで切りに適している。

竜

攻撃／最大	27/57

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/0/6/0	6	48	1	5

価格	属性強化	能力修正
4400	0/0/1/0	0/0/0/0

A027 鞭



青銅を素材とする金属製の棒。重さを利用して打撃によりダメージを与える。

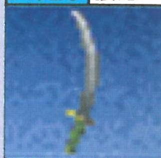
竜

攻撃／最大	28/48

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/3/0	4	56	1	4

価格	属性強化	能力修正
4200	5/3/8/4	0/0/0/0

A028 倭刀



元々ほかの地方で使われてい武器に、独自の改良を加えた刀。

竜

攻撃／最大	30/60

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/1/7/3	6	50	1	6

価格	属性強化	能力修正
6200	3/1/7/5	0/0/0/0

A029 宣花斧



両手で使う大斧に対し、片手で使用する全長の短い板斧。

竜

攻撃／最大	90/105

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/4/0	3	128	2	4

価格	属性強化	能力修正
5400	1/1/3/1	0/0/-4/0

A030 板斧



一般的な戦闘用の斧。片手で使用でき、叩き斬る要領で使う。

竜

攻撃／最大	108/118

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/6/0	2	138	1	3

価格	属性強化	能力修正
7300	2/1/2/1	0/0/-5/0

A031 鉤爪



獣の爪のような形状の鉄製爪。

攻撃／最大	5/15

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/1	2	16	1	2

価格	属性強化	能力修正
520	2/3/1/5	0/0/0/0

A032 苦無



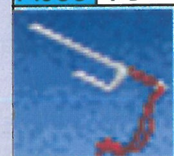
太い釘の途中を叩いて潰し平たくしたもの。突き刺したり土を掘り起こすのも可能。

攻撃／最大	8/18

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/2	2	10	1	3

価格	属性強化	能力修正
780	3/3/2/6	0/0/0/0

A033 十手



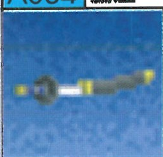
捕り物などに使われ、握る部分の上に鈎のついた武器。

攻撃／最大	12/32

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/2	4	40	1	2

価格	属性強化	能力修正
1200	2/8/1/10	0/0/0/0

A034 脇差



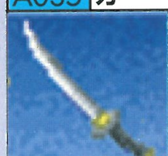
打刀と同じ形式で、長さの短い刀剣。

攻撃／最大	12/42

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/2	6	36	1	1

価格	属性強化	能力修正
2200	1/2/2/4	0/0/0/0

A035 刀



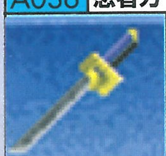
刃を下にして腰に差す太刀に対して、刃を上にして差す刀剣。

攻撃／最大	13/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/3	6	42	1	4

価格	属性強化	能力修正
5200	2/3/1/5	0/0/0/0

A036 忍者刀



軽量で刀身が短い、忍者が使用する刀。

攻撃／最大	13/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/4	6	40	1	4

価格	属性強化	能力修正
3800	1/2/1/7	0/0/0/0

A037 掛矢



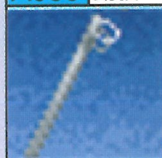
樫の木などの固い素材でできた槌。戦闘以外でも杭を打ったり、城門の破壊に使用。

攻撃／最大	23/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/3	4	44	1	1

価格	属性強化	能力修正
3100	4/6/5/12	0/0/0/0

A038 錫杖



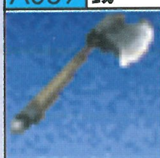
僧侶・修験者の持つ杖を武器として使用したもの。

攻撃／最大	25/30

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/4	1	48	1	3

価格	属性強化	能力修正
3800	1/5/3/15	0/0/0/0

A039 鉞



斧身と柄からなる武器。斧と形状が似ているが斧身の大きさと厚さで区別される。

攻撃／最大	83/93

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/3	2	108	1	1

価格	属性強化	能力修正
5400	2/2/1/3	0/0/-3/0

B040 ブリッツソード



伝説の大盗賊が愛用していたという剣。これを身につけた者は、相手が振り出した武器が止まって見えるという。

攻撃	10

価格	速度	射程	CR
12000	0	1	30

B041 シルバーナイフ



刃の部分が純銀でできた短剣。獣人に対してかなりの威力を発揮する。獣人以外にはただの短剣である。

攻撃	28

価格	速度	射程	CR
43000	32	1	7

B042 ボーパルソード



たいへん使いやすく、クリティカル率が高い暗殺用の剣。

攻撃	32

価格	速度	射程	CR
45000	0	1	40

B043 ホーリーメイス

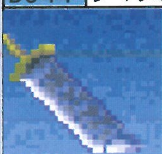


神によって祝福された聖なる石鎚。神に仕える者以外にとっては、単なる重い石の塊である。

攻撃	82

価格	速度	射程	CR
57000	54	1	5

B044 ダマヌスクスソード



ダマヌスク鋼という非常に固く美しい素材でできた片刃の剣。刀身の表面に水面のような波紋がついている。

攻撃	91

価格	速度	射程	CR
93000	34	1	5

B045 ラッシュウォーカー



鎌をエビ反りにしたような長い刃を持つ。が、異常に軽いので片手でも十分に扱える。

攻撃	102

価格	速度	射程	CR
46000	64	1	4

B046 リボルバーガン



リボルバー式の銃。連続発射が簡単な上、威力も相当なもの。

攻撃	200

価格	速度	射程	CR
97000	100	4	3

B047 ファイヤーワンド



炎熱の地で長年、生き長らえた老木から切り出して作られた炎の属性を持つ杖。

攻撃	30

価格	速度	射程	CR
53000	68	1	1

B048 トリプルダガー

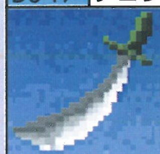


柄にあるボタンを押すと刀身が３つに分かれる。使いこなすには盗賊並みの器用さが必要。

攻撃	32

価格	速度	射程	CR
57000	10	1	10

B049 デュランダーナ



はるか彼方の国の英雄が愛用していたという大剣。切れば切るほど切れ味は鋭くなるという。

攻撃	68

価格	速度	射程	CR
49000	40	1	2

B050 ベドウィンサイフ



砂漠の民が好んで用いる刀身に反りのある蛮刀。

攻撃	78

価格	速度	射程	CR
64000	48	1	3

B051 ブランディストック



１m程の木製の棒の中に細い刃が仕込まれており、相手に振り出すようにして使用する。

攻撃	72

価格	速度	射程	CR
52000	68	3	20

B052 デモンズクロウ



悪魔の力を封じ込めた剣。装備すると体力を回復させる力を発揮するといわれている。

攻撃	99

価格	速度	射程	CR
0	50	2	3

B053 霊殺剣



刀身まで木でできた剣。刀身の表面には呪文が彫り込まれており、邪悪な霊はこれに触れただけでもがき苦しみ出すという。

竜

攻撃	10

価格	速度	射程	CR
78000	44	1	2

B054 仙人杖



荒行に耐えた修験者が仙人から授けられたという杖。仙人の法力が封じ込められており、敵に姿を見られないといわれる。

竜

攻撃	18

価格	速度	射程	CR
32000	20	1	2

B055 七星剣



豪華な装飾が施された剣。芸術品としての評価も高く、数々の修羅場でその姿が見え隠れしている。

竜

攻撃	78

価格	速度	射程	CR
97000	84	1	9

B056 黄金小太刀



黄金で作られた小太刀。刃だけでなく鞘も黄金で作られている。

攻撃	8

価格	速度	射程	CR
62000	24	1	3

B057 草薙剣



長い間、伝説の中に埋もれていた名剣。七本の頭を持つ龍に対して非常に高い効果を発揮するという。

攻撃	68

価格	速度	射程	CR
70000	46	1	2

C058 神威の剣



刀身全体が黒くその表面には解読不明の言葉が彫り込まれている。

攻撃／最大	40/0

属性	属性強化	能力修正
7/3/2/16	7/3/2/16	4/12/2/2

価格	性能強化	速度	射程	CR
86000	0	24	1	30

C059 中庸剣



秩序・混沌・善・悪のどの勢力にも属さない中性の力を秘めた剣。

攻撃／最大	100/0

属性	属性強化	能力修正
10/10/10/10	10/10/10/10	0/0/0/0

価格	性能強化	速度	射程	CR
50000	0	50	1	5

C060 プラズマガン



レバーを引くと先端から何でも焼いてしまう怪光線を発する。

攻撃／最大	50/0

属性	属性強化	能力修正
12/8/18/4	12/8/18/4	0/0/0/0

価格	性能強化	速度	射程	CR
140000	0	80	6	25

D061 ビアドソード



巨人のヒゲを加工して刀身にした剣。軽量でしかも攻撃力も優れている。

攻撃／最大	12/37

属性	属性強化	能力修正
2/2/2/2	8/8/8/8	0/0/0/0

価格	性能強化	速度	射程	CR
36000	5	10	1	4

D062 精霊の槍



魔物との戦に備えて精霊の王が自ら鍛えたという槍。念じるだけでさまざまな魔法が使えるという。

攻撃／最大 1/0

属性	属性強化	能力修正
25/25/25/25	50/50/50/50	0/0/-2/1

価格	性能強化	速度	射程	CR
94000	0	44	5	10

E063 パーカッションガン



豪華な装飾が施されたダブルアクション式のリボルバーガン。

攻撃／最大 320/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	150	3	1

価格	属性強化	能力修正
80000	0/0/0/0	0/0/0/10

両手

F064 トゥハンドソード



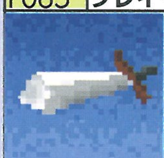
大型で両刃の両手用剣。刀身が長く重量もかなりある。

攻撃／最大 45/85

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
5/0/0/0	8	74	1	3

価格	属性強化	能力修正
3800	5/3/2/2	0/0/-1/0

F065 クレイモア



全長1.5m近くある両刃の大剣。

攻撃／最大 52/97

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
6/0/0/0	9	76	1	5

価格	属性強化	能力修正
5200	6/5/4/4/	0/0/-2/0

F066 ポールアックス



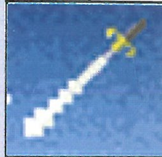
長柄の先に小型の斧頭を取りつけた斧。

攻撃／最大 56/76

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
5/0/0/0	4	72	2	4

価格	属性強化	能力修正
4900	3/1/2/1	0/0/-3/0

F067 フランベルジュ



波状の切刃を持つ両手用の刀剣。

攻撃／最大 64/104

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
6/4/0/0/	8	68	1	4

価格	属性強化	能力修正
6400	10/10/0/0	0/0/-2/0

F068 バトルアックス



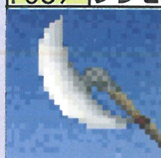
柄と柄頭からなる戦闘用の斧。

攻撃／最大 72/82

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
3/0/0/0	2	94	1	3

価格	属性強化	能力修正
3700	2/2/1/1	0/0/-4/0

F069 クレセントアックス



刃の部分が三日月の様な形をした斧。刃は長大で1m近くもある。

攻撃／最大 105/115

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
6/3/0/0	2	104	1	3

価格	属性強化	能力修正
6200	6/4/5/3	0/0/-5/0

F070 ロングスピア



全長が2～3mもある大槍。

攻撃／最大 25/45

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/0/0/0	4	56	3	6

価格	属性強化	能力修正
1400	5/3/2/4	0/0/-2/0

F071 グレイブ



円月刀によく似た形の刃を持つ長柄武器。

攻撃／最大 50/70

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
6/2/0/0	4	60	3	8

価格	属性強化	能力修正
5200	3/3/2/2	0/0/-3/0

F072 トライデント



長い柄の先に３本の槍上の刃がついた槍。元々、魚を獲るために使ったもの。

攻撃／最大	43/68

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
4/0/0/0	5	64	3	8

価格	属性強化	能力修正
3800	7/4/5/3	0/0/-3/0

F073 ショートボウ



特徴は長い射程と連射のきく点。全体の長さが１００cm以下のボウ。

攻撃／最大	25/35

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
1/0/0/0	2	70	4	5

価格	属性強化	能力修正
3200	6/4/2/4	0/0/0/0

F074 ロングボウ



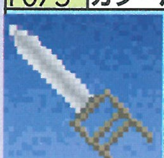
形状はショートボウと同様であるが、その全長はそれ以上の大きさを持つボウ。

攻撃／最大	37/57

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
3/0/0/0	4	62	4	6

価格	属性強化	能力修正
5600	8/2/3/1	0/0/0/0

F075 カタール



パンチを繰り出すようにして相手に突き立て、威力もある。

攻撃／最大	43/83

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/5/1/1	8	34	1	6

価格	属性強化	能力修正
6200	1/3/1/2	0/0/0/0

F076 モルゲンステルン



80cmくらいの棒の先に、刺が放射状に突き出た鉄球を組み合わせた打撃武器。

攻撃／最大	37/57

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/7/0/2	4	50	1	3

価格	属性強化	能力修正
5700	10/0/0/0	0/0/-2/0

F077 グランドシャムシール



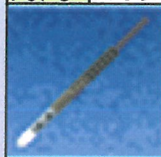
シャムシールと同形で、さらに大きな刀身を持つ湾刀。

攻撃／最大	62/102

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/7/0/4	8	74	2	3

価格	属性強化	能力修正
8400	2/5/2/3	0/0/-2/0

F078 パイク



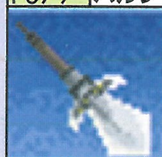
当初、対騎兵用に開発された極端に長い柄を持つ槍。

攻撃／最大	23/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/0/0	4	50	3	7

価格	属性強化	能力修正
1200	4/5/3/5	0/0/-3/0

F079 パルチザン



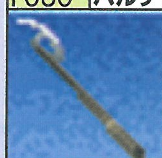
左右対称の小型の突起をつけた幅の広い両刃の槍。

攻撃／最大	35/55

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/4/0/0	4	54	3	8

価格	属性強化	能力修正
4200	3/7/4/5	0/0/-3/0

F080 バルディッシュ



三日月型の巨大な刃が目を引くポールアックス。

攻撃／最大	54/79

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/5/0/0	5	64	2	3

価格	属性強化	能力修正
5100	2/5/1/3	0/0/-3/0

F081 フォーシャール



刃の先が細長く、突くことも可能な長柄武器の一種。

攻撃／最大	54/89

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/6/1/0	7	58	4	7

価格	属性強化	能力修正
5800	5/9/6/8	0/0/-4/0

F082 ハルバード



多様な攻撃が可能であると同時に、敵の攻撃も阻止できる長柄斧。

攻撃／最大	70/85

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/7/0/0	3	84	3	4

価格	属性強化	能力修正
6400	1/2/2/2	0/0/-4/0

F083 クロスボウ



弓のついた台座に矢を置き、引き金を引いて発射させる。

攻撃／最大	31/41

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/3/0/0	2	60	5	7

価格	属性強化	能力修正
4200	3/5/2/4	0/0/0/0

F084 アーバレスト



つるを引いた状態で固定しておける弓。よって、かなりの威力と長射程を持つ。

攻撃／最大	43/58

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/5/0/0	3	68	5	8

価格	属性強化	能力修正
5800	12/8/3/5	0/0/0/0

F085 マッチロックガン



引き金を引くと、火縄の先が火皿の点火薬にふれて着火し、玉が発射される仕組み。

攻撃／最大	150/180

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
3/8/0/0	6	180	6	2

価格	属性強化	能力修正
18000	0/0/0/0	0/0/0/0

F086 ホイールロックガン



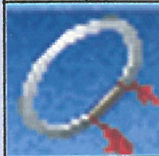
マッチロックガンに比べて発射効率が高い歯輪式銃。

攻撃／最大	172/192

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
4/9/0/0	4	240	6	3

価格	属性強化	能力修正
24000	0/0/0/0	0/0/0/0

F087 圏



敵を殴打するための金属製の輪。

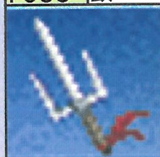
竜

攻撃／最大	12/17

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/3/0	1	30	1	5

価格	属性強化	能力修正
1200	2/1/4/2	0/0/0/0

F088 釵



元来、何かを削るために作られた小刀。

竜

攻撃／最大	13/23

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/4/0	2	32	1	7

価格	属性強化	能力修正
1500	4/2/6/2	0/0/0/0

F089 筆架叉



柄の根元部分から３つに別れた棒状の護身用の武器。

竜

攻撃／最大	17/27

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/6/0	2	34	1	6

価格	属性強化	能力修正
2100	4/3/7/2	0/0/0/0

F090 大刀



刀身は片刃で、柄が広くて長い鋼鉄製の武器。

竜

攻撃／最大	37/77

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/4/0	8	74	2	2

価格	属性強化	能力修正
3100	4/3/6/2	0/0/-1/0

F091 狼牙棒



西洋のモーニングスターと同種。鉄のスパイクを持つ塊が柄の部分についている。

竜

攻撃／最大	58/63

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/7/0	1	72	3	2

価格	属性強化	能力修正
8300	6/4/11/1	0/0/-3/0

F092 棍



硬質な木を加工しただけの簡単な殴打用武器。

竜

攻撃／最大	15/20

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/1/0	1	46	3	2

価格	属性強化	能力修正
900	1/0/2/0	0/0/0/0

F093 サン



柄にショベル状の刃と月牙がついた武器。物語の中で河童の妖怪も使っている。

竜

攻撃／最大	27/42

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/0	3	64	3	7

価格	属性強化	能力修正
1800	2/1/4/1	0/0/-2/0

F094 多節棍



短い棒を鎖や縄を用いてつなげ、てこの原理を利用して打撃力を強化した武器。

竜

攻撃／最大	32/52

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/5/0	4	60	1	2

価格	属性強化	能力修正
6400	1/1/3/1	0/0/0/0

F095 方天戟



穂先が槍のように尖り、その左右に三日月状の刃がついた長兵器。

竜

攻撃／最大	46/56

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/4/0	2	68	4	8

価格	属性強化	能力修正
4000	4/2/8/2	0/0/-3/0

F096 弩



弓を引くのではなく、引き金を引いて矢を発射させる。弓に比べて遠距離攻撃が可能。

竜

攻撃／最大	28/38

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/0	2	68	4	5

価格	属性強化	能力修正
4200	3/3/7/1	0/0/0/0

F097 拐



木製の棒に把手をつけたもの。T字型の物やト字型の物がある。

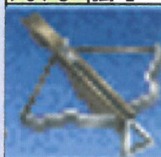
竜

攻撃／最大	30/55

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/4/0	5	56	1	3

価格	属性強化	能力修正
5300	2/1/3/1	0/0/0/0

F098 強弩



大型の弩。弩の射程距離、殺傷力が大幅に強化されたもの。

竜

攻撃／最大	37/57

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/5/0	2	76	4	7

価格	属性強化	能力修正
7300	4/4/6/3	0/0/0/0

F099 連弩



引き金を引くことにより複数の矢の同時発射が可能。連発式のものもある。

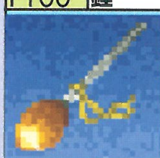
竜

攻撃／最大	42/57

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/6/0	3	56	5	4

価格	属性強化	能力修正
9400	5/3/6/2	0/0/0/0

F100 錘



棒の先に球状の打撃部分を設けた。棒の長さはさまざまで槍に近い長さのものもある。

竜

攻撃／最大	43/58

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/6/0	3	68	3	3

価格	属性強化	能力修正
7800	7/5/10/5	0/0/-2/0

F101 釣鎌槍



敵に突き立てたり引っかけて引きずり倒すことができる。

竜

攻撃／最大	74/94

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/6/2	4	76	4	7

価格	属性強化	能力修正
8200	2/2/6/3	0/0/-3/0

武器
防具
アイテム
魔法
モンスター

F102 拐子銃



銃身と柄が同じぐらいの長さの弾の装填を簡単に行うことのできる。

竜

攻撃／最大 160/170

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/8/0	2	220	6	2

価格	属性強化	能力修正
21000	0/0/0/0	0/0/0/0

F103 金砕棒



棒の破壊力を高めるために加工を施したり、ほかの物質を加えて強化措置をしたもの。

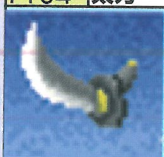
紫

攻撃／最大 28/58

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/2/0/6	6	68	1	1

価格	属性強化	能力修正
4300	3/6/3/11	0/0/-4/0

F104 太刀



刀身の全長が2尺以上の、大きく反りをつけた刀。

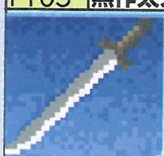
紫

攻撃／最大 32/82

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/4	10	64	1	1

価格	属性強化	能力修正
6900	1/2/1/3	0/0/-1/0

F105 黒作太刀



鉄製の頑強な造りがなされた片刃の直刀。余計な飾りを一切省いた実戦向けの剣。

紫

攻撃／最大 41/91

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/5	10	68	1	2

価格	属性強化	能力修正
7200	1/4/2/7	0/0/-2/0

F106 胴太貫



剛刀の代名詞的な存在。戦の時に敵の甲冑を貫くことを目的に作られた。

紫

攻撃／最大 43/93

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/7	10	70	1	1

価格	属性強化	能力修正
8400	1/3/1/5	0/0/-2/0

F107 小鳥丸太刀



全体が少し反っていて、途中から両刃になる。なで切りにも突き刺すにも有効。

紫

攻撃／最大 50/100

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/9	10	72	1	2

価格	属性強化	能力修正
11000	2/5/3/8	0/0/-1/0

F108 大鉞



鉞の中でも比較的斧身が大きく肉の厚みもある。

紫

攻撃／最大 103/113

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/5	2	116	1	1

価格	属性強化	能力修正
7600	1/3/2/3	0/0/-5/0

F109 薙鎌



槍の穂先を鎌につけ替えたもの。柄の長さも普通の槍よりも長く3mくらいある。

紫

攻撃／最大 20/45

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/2	5	42	3	2

価格	属性強化	能力修正
2000	1/3/2/3	0/0/-2/0

F110 長柄槍



柄の部分が極端に長い槍。戦場では効果てき面。

紫

攻撃／最大 28/53

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/4	5	56	4	3

価格	属性強化	能力修正
3600	2/2/1/3	0/0/-3/0

F111 鎌槍



槍として突き刺したり鎌の部分で相手を引っかけて倒したりする。

紫

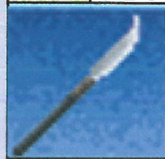
攻撃／最大 34/69

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/5	7	58	3	3

価格	属性強化	能力修正
4500	3/5/1/7	0/0/-3/0

両手
F
通常

F112 なぎなた



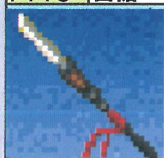
長い柄の先端に反りのついた刀を付属させた長柄武器。

攻撃／最大 42/72

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/2/7	6	60	2	2

価格	属性強化	能力修正
6700	2/4/3/7	0/0/-2/0

F113 管槍



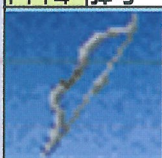
槍の柄に稼動する短い筒をつけ、それを握って槍を操ることで動作を簡単にしている。

攻撃／最大 60/75

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
2/0/0/8	3	70	2	2

価格	属性強化	能力修正
9400	2/4/2/5	0/0/-2/0

F114 弾弓



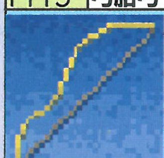
構造そのものは弓とほぼ同様だが、矢ではなく弾丸を発射するための武器。

攻撃／最大 23/28

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/2	1	64	4	2

価格	属性強化	能力修正
2700	1/4/2/6	0/0/0/0

F115 弓胎弓



竹ひごと竹を張り合わせた弓。反発力が高く遠くまで矢を飛ばすことができる。

攻撃／最大 28/43

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/3	3	68	4	3

価格	属性強化	能力修正
3800	3/3/3/5	0/0/0/0

F116 重籐弓



弓に籐を幾重にも重ね巻き、強化を施した弓。

攻撃／最大 31/56

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/0/0/5	5	70	5	3

価格	属性強化	能力修正
7200	2/6/5/9	0/0/0/0

F117 火縄銃



西洋のマスケット銃を元に作られた火縄点火式小銃。

攻撃／最大 140/150

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
0/1/3/7	2	260	6	1

価格	属性強化	能力修正
25000	0/0/0/0	0/0/0/0

G118 ライトニングソード



全長1mほどの片刃の剣。戦士としての能力に優れた者が使うと刃先から雷がほとばしるという。

攻撃 65

価格	速度	射程	CR
82000	40	1	3

G119 サンゾンズアクス



ギロチン刑執行を代々司る家系に家宝として伝えられているギロチンの刃から作らせた大斧。

攻撃 210

価格	速度	射程	CR
72000	122	2	2

G120 ポセイドンハープーン



母なる大海原からその力を得ていると噂される、刃身の先端が三叉に分かれた巨大な銛。

攻撃 105

価格	速度	射程	CR
84000	72	4	3

G121 ウィルヘルムボウ



頭上に置かれたリンゴを射抜いたという伝説が残る弓。

攻撃 70

価格	速度	射程	CR
62000	64	5	25

G122 ジャイアントハンター



装飾が施された両手持ちの片刃の大剣。ジャイアントに対してだけは異常なまでの切れ味を示す。

攻撃	64

価格	速度	射程	CR
79000	68	2	3

G123 ファルキーズホーンド



２本の黒山羊の角を異なる方向に向けて組み合わせた武器。角の先には鉄製のスパイクがついている。

攻撃	80

価格	速度	射程	CR
49000	70	1	2

G124 スタンハンマー



攻撃による衝撃で敵を麻痺状態にさせることのできる鉄槌。

攻撃	82

価格	速度	射程	CR
71000	54	1	2

G125 フレイムアンカー



本来は鉄球の部分が錨の形に細工されたフレイル。命令をするだけで錨の部分が炎を上げて燃え上がる。

攻撃	150

価格	速度	射程	CR
98000	350	1	10

G126 フレアアックス



柄と刀身に美しい炎の模様が掘りこまれた戦斧。ある命令を唱えると先端から炎を吹き出し敵を燃やし尽くす。

攻撃	180

価格	速度	射程	CR
81000	96	1	2

G127 デスサイズ



人体を八つ裂きにするほどの切れ味を誇る大鎌。

攻撃	66

価格	速度	射程	CR
59000	80	3	50

G128 ルーンジャベリン



月光を浴びると妖しい青い光を放つことからこのような呼び名がついた投げ槍。

攻撃	110

価格	速度	射程	CR
86000	64	4	5

G129 フリントロックガン



引き金を引くとフリントが当り金をこすった時の火花で着火する仕組みの火打ち石式銃。

攻撃	210

価格	速度	射程	CR
82000	120	6	2

G130 如意棒



古くから伝わる伝説の武器をモチーフに造られたもの。念じると長さが変化する。

竜

攻撃	88

価格	速度	射程	CR
88000	52	6	2

G131 火炎斬



封じ込められた炎の属性を飛ばして、敵にぶつけることのできる剣。

竜

攻撃	90

価格	速度	射程	CR
78000	64	1	2

両手

F 通常

G 貴重

G132 龍淵剣



伝説の刀工、龍淵が鍛えたとされる。その切れ味は凄まじく岩も一刀両断にしてしまうという。

竜

攻撃	160

価格	速度	射程	CR
95000	78	2	4

G133 九龍槍



時代は定かではないが、名のある豪傑が脇に抱え戦場を暴れ回った時に使ったとされる槍。

竜

攻撃	110

価格	速度	射程	CR
89000	76	4	8

G134 魂滅槍



威力は強大だがひと振りごとに精神を削られるという。よって使用者は精神力の高い者に限られる。

竜

攻撃	122

価格	速度	射程	CR
81000	68	4	5

G135 正鵠弓



針の穴を通さんばかりの精度を誇る弓。「正鵠を射る」という言葉に示される通り命中率、威力共に抜群。

竜

攻撃	28

価格	速度	射程	CR
68000	40	6	10

G136 克敵弓



狙わなくとも敵の急所に矢を放つ弓。その昔、神が落とした杖を利用して作られたといわれる。

竜

攻撃	40

価格	速度	射程	CR
67000	82	6	8

G137 五雷神機



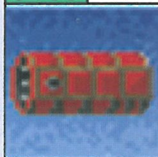
五つの銃身を束ねた銃。銃身を回転させることで、連続して弾を発射できる。

竜

攻撃	230/250

価格	速度	射程	CR
52000	480	2	3

G138 一窩蜂箭



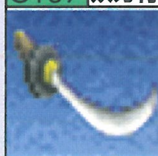
一度に最高38発もの火箭の発射が可能な装置。

竜

攻撃	320

価格	速度	射程	CR
57000	200	4	1

G139 妖刀村正



特定の家系に次々と災いを成したことから「妖刀」などと呼称されるようになった日紫刀。

紫

攻撃	131

価格	速度	射程	CR
98000	60	1	5

G140 妖刀村雨



使用者の生気を吸い取る呪われた剣。しかしその威力は強大で、一度手にした者は手放したくなくなるという。

紫

攻撃	180

価格	速度	射程	CR
98000	48	2	5

G141 七支刀



刀身の左右に3本ずつ交互に枝刃がついた一風変わった剣。異文化が交じり合った結果、生まれたという。

紫

攻撃	100

価格	速度	射程	CR
83000	30	1	10

G142 降魔の利剣



世の人々を救う仏たちがその手に持ち悪鬼・魔物を一刀両断にしたといわれる鋭利な剣。

紫

攻撃	168

価格	速度	射程	CR
87000	82	2	3

G143 六連輪廻銃



封じ込められた炎の属性を飛ばして、敵にぶつけることのできる剣。

紫

攻撃	130

価格	速度	射程	CR
75000	75	4	3

G144 棒火矢



大きな筒を用いて、焼夷弾を発射する武器。

紫

攻撃	240/-

価格	速度	射程	CR
82000	140	2	15

G145 抱大筒



3倍ぐらい大きくした火縄銃。威力も発射時間も火縄銃の3倍ぐらいになっている。

紫

攻撃	310/-

価格	速度	射程	CR
24000	630	5	4

H146 漬物石



ただの石。

攻撃／最大	1

属性	属性強化	能力修正
0/0/0/0	0/0/0/0	0/0/0/-20

価格	性能強化	速度	射程	CR
1	0	0	1	50

H147 ドラゴンキラー



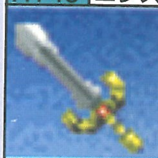
地上最強の化け物ドラゴンの欠点は、この大振りの両刃の剣を持つ者に非常に弱い。

攻撃／最大	120/0

属性	属性強化	能力修正
0/0/0/0	0/0/0/0	10/0/-3/3

価格	性能強化	速度	射程	CR
96000	0	48	1	5

H148 エクスカリバー



伝説の王が愛用した大剣。当時のものと同じかは不明。同等の力を秘めていることは確か。

攻撃／最大	150/0

属性	属性強化	能力修正
10/0/0/0	10/0/0/0	10/5/5/5

価格	性能強化	速度	射程	CR
13000	0	64	1	10

H149 地脈の剣



大地が割れないようにと地中深く打ち込まれた鉄のかんぬきから作り出された剣。

攻撃／最大	500/0

属性	属性強化	能力修正
-5/-5/-5/-5	-5/-5/-5/-5	0/0/-5/0

価格	性能強化	速度	射程	CR
110000	0	200	2	0

I150 エルブンランス



妖精たちも扱えるように作られた軽量の槍。素材は不明だがその威力たるや一級品といえる。

攻撃／最大	42/82

属性	属性強化	能力修正
4/4/4/4	10/10/10/10	-3/0/0/2

価格	性能強化	速度	射程	CR	装備箇所
43000	8	56	5	6	

J151 ポイズンアックス



柄の部分に人の背骨を彫り込んだ斧。刃の表面に毒を含む緑色の液体が浮き上がる。

攻撃／最大	52/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	80	1	2

価格	属性強化	能力修正
52000	0/0/0/0	0/0/-3/0

J152 リターンチャクラム



投げると意思があるかのように投げた者の元に返ってくる。

攻撃／最大 20/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	56	3	8

価格	属性強化	能力修正
22000	0/0/0/0	0/0/0/0

J153 ヒヒイロカネの剣



ヒヒイロカネという不思議な素材でできた剣。叩いても熱しても変形しない。

攻撃／最大 20/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	30	1	5

価格	属性強化	能力修正
48000	10/0/0/0	0/0/0/0

J154 魔手裏剣



十字や卍の形をした鉄の板。魔法により投げてもすぐに戻ってくる。

攻撃／最大 17/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	34	3	7

価格	属性強化	能力修正
12000	1/2/1/3	0/0/0/0

防具

兜

K001 フェイスガード



顔面を攻撃から守る面頬。

防御／最大 3/7

文化レベル	属性	属性強化
2/0/0/0	0/0/0/0	2/1/2/1

価格	性能強化	能力修正
480	2	0/0/-1/0

K002 バーゴネット



ひさしと頬当てがついた兜。顔の前面だけが露出している。

防御／最大 5/11

文化レベル	属性	属性強化
3/0/0/0	0/0/0/0	3/1/1/1

価格	性能強化	能力修正
820	3	0/0/-2/0

K003 サレット



後頭部が尾のように長くなっている兜。

防御／最大 7/17

文化レベル	属性	属性強化
5/0/0/0	0/0/0/0	6/3/3/4

価格	性能強化	能力修正
2400	5	0/0/-4/0

K004 アーメット



軽量化された兜。頬当ての部分が左右に開き、装備もしやすい。

防御／最大 9/13

文化レベル	属性	属性強化
6/0/0/0	0/0/0/0	9/5/7/3

価格	性能強化	能力修正
3600	2	0/0/-6/0

K005 フルヘルム



敵の攻撃から頭全体を防御する兜。

防御／最大 12/26

文化レベル	属性	属性強化
7/0/0/0	0/0/0/0	10/4/6/2

価格	性能強化	能力修正
4100	7	0/0/-7/0

K006 ターバン



一部の地方の人々が巻いて頭を覆う長い布。

防御／最大 1/3

文化レベル	属性	属性強化
0/1/0/0	0/0/0/0	1/2/1/1

価格	性能強化	能力修正
240	1	0/0/0/0

K007 レザーハット



なめし革を幾重にも重ねた帽子。なで切りタイプの武器にはそれなりの効果を持つ。

防御／最大	2/6

文化レベル	属性	属性強化
0/3/0/0	0/0/0/0	1/4/1/2

価格	性能強化	能力修正
350	2	0/0/-1/0

K008 レザーヘルム



レザーハットに補強材として鉄を加えて、さらに強化してある。その分いくらか重い。

防御／最大	4/8

文化レベル	属性	属性強化
0/5/0/0	0/0/0/0	1/5/1/3

価格	性能強化	能力修正
410	2	0/0/-1/0

K009 ホーンドヘルム



角状の突起のついた兜。攻撃力もある。

防御／最大	14/16

文化レベル	属性	属性強化
0/6/0/3	0/0/0/0	3/10/4/7

価格	性能強化	能力修正
5800	1	0/0/-6/0

K010 黒頭巾



頭を保護するための黒い頭巾。

防御／最大	1/3

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/1	0/0/0/0	2/3/1/4

価格	性能強化	能力修正
300	1	0/0/0/0

K011 面具



主に顔面を防御するために考案された面頬。

防御／最大	3/7

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/2	0/0/0/0	2/4/1/6

価格	性能強化	能力修正
520	2	0/0/-1/0

K012 般若の面



能などで使われる角を生やした鬼女の面。

防御／最大	6/18

文化レベル	属性	属性強化
0/0/2/7	0/0/0/0	3/12/7/15

価格	性能強化	能力修正
3900	6	0/0/-4/0

K013 星兜



単に頭を保護するだけではなく、装飾を施して芸術的価値を持たせた兜。

防御／最大	14/20

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/5	0/0/0/0	4/9/5/12

価格	性能強化	能力修正
5100	3	0/0/-5/0

L014 バーサークヘル



この兜を身につけた者は戦いを挑みたくなるらしい。なぜか鍛えぬかれた戦士にしかその効果は表れない。

防御	19

価格	能力修正
54000	10/-15/5/-8

L015 火の兜



額の部分に炎の模様が彫り込まれた兜。その炎は混沌をすべて焼き尽くすものだという。

防御	1

価格	能力修正
92000	0/0/0/0

L016 ジンニーヘルム



精霊の属性が封じ込められている兜。

防御	34

価格	能力修正
51000	0/4/0/0

L017 デモンズヘルム



悪魔の力を封じ込めた兜。暗闇でも辺りを見渡すことができるといわれている。

竜

防御	価格	能力修正
30	0	10/-5/0/-20

L018 黄金兜

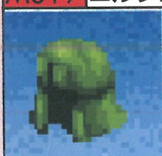


全身総金造りの兜。装備すると暗やみで光り輝くといわれている。

紫

防御	価格	能力修正
10	63000	0/0/0/4

M019 エルブンヘル



エルフたちの間に伝わるヘルメット。その効果は神の雷でさえ防いでしまうと言われている。

防御	価格	能力修正
14	29000	0/0/1/4

N020 レザーアーマー



動物の皮を加工して作った皮革製鎧。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
20/24	1/0/0/0	0/0/0/0	3/1/1/1	870	2	0/0/-2/0

N021 スケイルメイル



硬質な素材を下地に縫いつけた鎧。ウロコのように見えるためこう呼ばれる。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
28/34	2/0/0/0	0/0/0/0	8/3/6/3	2600	3	0/0/-4/0

N022 プレートコート



２枚の革の間に金属板を挟み込んだコート上の鎧。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
30/40	3/0/0/0	0/0/0/0	10/4/7/2	4200	5	0/0/-7/0

N023 チェインメイル



小さな金属の環を鎖のようにしてつなげた鎧。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
34/38	4/0/0/0	0/0/0/0	11/6/8/3	5200	2	0/0/-6/0

N024 ブレストアーマー



胸の部分を包み込む金属の鎧。胸部だけの鎧のため、そのほかの部分の防御力は低い。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
42/48	5/0/0/0	0/0/0/0	13/7/9/7	7700	3	0/0/-9/0

N025 スプリットメイル



胸部に鉄板をあて、強度をアップ。ほかにも腹部や肩に鉄板をあてたものもある。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
48/52	7/0/0/0	0/0/0/0	15/6/10/5	9600	2	0/0/-10/0

N026 プレートメイル



金属板で作られた全身防御用の鎧。

防御／最大	文化レベル	属性	属性強化	価格	性能強化	能力修正
50/54	9/0/0/0	0/0/0/0	21/8/12/9	12000	2	0/0/-18/0

N027 ソフトレザーアーマー



皮と皮の間に綿などをつめて強化した皮革製鎧。

防御／最大 18/22

文化レベル	属性	属性強化
0/1/0/0	0/0/0/0	1/4/2/3

価格	性能強化	能力修正
670	2	0/0/-1/0

N028 ハイドアーマー



動物の毛皮をなめしたもの。相手を威嚇したり防寒としての役割も果たす。

防御／最大 20/22

文化レベル	属性	属性強化
0/2/0/0	0/0/0/0	2/6/3/4

価格	性能強化	能力修正
1100	1	0/0/-1/0

N029 ハードレザーアーマー



煮込んで強度を上げた皮で編まれた皮革製鎧。

防御／最大 24/30

文化レベル	属性	属性強化
0/3/0/0	0/0/0/0	4/8/2/5

価格	性能強化	能力修正
1200	3	0/0/-3/0

N030 スタデッドアーマー



レザーアーマーに金属の鋲を打ち込んで強化した鎧。

防御／最大 32/36

文化レベル	属性	属性強化
0/5/0/0	0/0/0/0	6/12/5/9

価格	性能強化	能力修正
6400	2	0/0/-3/0

N031 スパイクドレザー



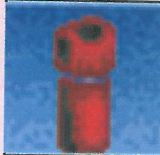
革に小さな鋲を打ちつけてある。革だけの物より多少ダメージを和らげられる。

防御／最大 42/44

文化レベル	属性	属性強化
1/6/0/2	0/0/0/0	6/16/6/11

価格	性能強化	能力修正
9700	1	0/0/-4/0

N032 紙甲



紙で作られた鎧甲。軽くて安価だが防御力は抜群。

防御／最大 12/16

文化レベル	属性	属性強化
0/0/1/0	0/0/0/0	3/2/4/2

価格	性能強化	能力修正
520	2	0/0/0/0

N033 綿甲



厚めの綿や絹の生地の中に鉄の板を仕込み、銅の鋲で固定した鎧。

防御／最大 16/20

文化レベル	属性	属性強化
0/0/2/0	0/0/0/0	4/3/7/2

価格	性能強化	能力修正
740	2	0/0/-1/0

N034 籐甲



籐を編んで作られた鎧甲。軽量で水にも強い。

防御／最大 20/30

文化レベル	属性	属性強化
0/0/3/0	0/0/0/0	8/4/12/3

価格	性能強化	能力修正
860	5	0/0/-2/0

N035 皮甲



革製の鎧甲。金属製のものよりも軽くて動きやすい。

防御／最大 26/34

文化レベル	属性	属性強化
0/0/4/0	0/0/0/0	9/1/14/2

価格	性能強化	能力修正
3800	4	0/0/-2/0

N036 鎖子甲



西洋のチェインメイルにあたる鎧甲。鉄製の環を編んで作られている。

防御／最大 35/45

文化レベル	属性	属性強化
0/0/3/0	0/0/0/0	11/2/17/3

価格	性能強化	能力修正
5600	5	0/0/-5/0

N037 裲襠甲



鉄の札で編まれ、体の前面と背面を保護する部分が分かれた鎧甲。

竜

防御／最大 40/48

文化レベル	属性	属性強化
2/0/5/0	0/0/0/0	12/5/18/4

価格	性能強化	能力修正
6900	4	0/0/-9/0

N038 歩人甲



多数の甲葉を皮ヒモと釘で編み込んだ全身防御用の鎧甲。

竜

防御／最大 46/52

文化レベル	属性	属性強化
0/0/8/0	0/0/0/0	14/4/20/3

価格	性能強化	能力修正
8700	3	0/0/-12/0

N039 黒装束



闇夜に紛れて行動するのに適した黒ずくめの衣服。

紫

防御／最大 10/14

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/1	0/0/0/0	2/2/1/3

価格	性能強化	能力修正
700	2	0/0/0/0

N040 胴丸



胴を丸く囲み、脇で合わせるように作られた鎧。軽装なため活動の自由が利く。

紫

防御／最大 30/38

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/3	0/0/0/0	1/5/3/9

価格	性能強化	能力修正
4400	4	0/0/-5/0

N041 鎖帷子



布に鎖を縫いつけた鎧。動きやすくその上音がしない。

紫

防御／最大 35/43

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/5	0/0/0/0	2/6/3/11

価格	性能強化	能力修正
5300	4	0/0/-7/0

N042 腹当



軽くて動きやすいため、服の下に護身用に装備しておくこともできる。

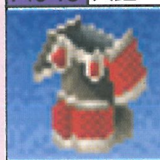
紫

防御／最大 36/44

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/2	0/0/0/0	3/4/2/5

価格	性能強化	能力修正
2700	4	0/0/-3/0

N043 大鎧



装備を完備し、各所が大きく作られている鎧。

紫

防御／最大 46/52

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/7	0/0/0/0	4/12/6/12

価格	性能強化	能力修正
11000	3	0/0/-12/0

N044 和製南蛮胴



異文化の技術を取り入れて造られた。さまざまな点で独自の技術が盛り込まれている。

紫

防御／最大 52/58

文化レベル	属性	属性強化
4/0/0/8	0/0/0/0	1/1/1/4

価格	性能強化	能力修正
18000	3	0/0/-20/0

O045 風の鎧



ごく普通の鎧だが、きわめて軽量。また秩序属性の魔法に対してかなりの防御力を誇る。

防御 5

価格	能力修正
50000	0/0/0/0

O046 エルブンチェンメイル



妖精の手により鍛え上げられた、軽くて防御力の高い鎧。

防御 67

価格	能力修正
63000	0/3/3/3

O047 綿襖甲



鉄のメイルを布などに縫いつけ胴の釘で固定した鎧。全身を覆うことができ、防寒性にも長けている。

竜

防御	価格	能力修正
70	72000	0/0/0/0

O048 逆鱗鎧



伝説の獣、龍が怒った時の状態のウロコだけを用いて造られたという鎧。

竜

防御	価格	能力修正
74	78000	13/7/-20/4

O049 黄金鎧



そのすべてが黄金でできた鎧。暗闇でも絶えぬきらめきがランプの代わりにもなってくれる。

紫

防御	価格	能力修正
62	88000	0/0/0/5

O050 落武者の甲冑



落武者が使った実戦的な甲冑。防御力は高いが見た目が地味なため、野暮な印象がある。

紫

防御	価格	能力修正
68	49000	0/0/-2/-13

O051 デモンズアーマー



悪魔の力を封じ込めた鎧。装備すると属性を回復させる力を発揮するといわれている。

紫

防御	価格	能力修正
99	0	10/-5/0/-20

P052 アストラルボディ



全体が青白い色をしたコート。材質は不明。脱着は命令するだけで、鎧自らが行ってくれる。

防御	価格	能力修正
40	150000	-15/-15/-10/5

P053 オリハルコンアーマー



すべての金属のうちで最も硬質な素材オリハルコンで作られた鎧。

防御	価格	能力修正
85	120000	0/0/-10/5

Q054 グリフォンの鎧



随所にグリフォンの羽を縫い込んであり、呪文を唱えるだけで宙に浮き上がることができるという。

防御	価格	能力修正
38/54	57000	0/0/5/4

Q055 ベヒモスシェル



大地の精霊ベヒモスの皮を使って造られた鎧。この世に存在するどんな鉱物よりも硬いという。

防御	価格	能力修正
50/70	43000	0/0/-1/-2

Q056 ミスリルアーマー



伝説の金属ミスリルで作られた鎧。その能力はほかの鎧の追随を許さない。

防御	価格	能力修正
54/72	52000	0/0/5/3

R057 シルバープレート



そのすべてが純銀でできているという鎧。魔法全般に対してはかなりの防御力を持つ。

防御／最大 64/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	0	0	0

価格	属性強化	能力修正
54000	14/11/5/7	0/0/0/6

S058 スモールシールド



戦闘用の小型盾。

防御／最大 5/11

文化レベル	属性	属性強化
1/0/0/0	0/0/0/0	2/1/2/1

価格	性能強化	能力修正
540	3	0/0/-2/0

S059 ヒーターシールド



表面に識別用の模様が描かれた騎士愛用の盾。

防御／最大 8/16

文化レベル	属性	属性強化
3/0/0/0	0/0/0/0	3/1/2/2

価格	性能強化	能力修正
1200	4	0/0/-4/0

S060 カイトシールド



逆三角形の凧のような形をした盾。

防御／最大 13/25

文化レベル	属性	属性強化
4/0/0/0	0/0/0/0	6/2/4/3

価格	性能強化	能力修正
3400	6	0/0/-6/0

S061 ムーンシールド



三日月のような形をした盾。その直径は60～70cmくらい。

防御／最大 16/28

文化レベル	属性	属性強化
6/0/0/0	0/0/0/0	12/4/8/3

価格	性能強化	能力修正
4300	6	0/0/-7/0

S062 タワーシールド



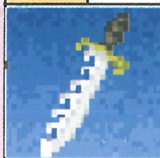
体全体を覆わんばかりの巨大な長盾。

防御／最大 22/38

文化レベル	属性	属性強化
8/0/0/0	0/0/0/0	8/5/6/3

価格	性能強化	能力修正
5200	8	0/0/-8/0

S063 ソードブレーカー



片側の刃にくぼみを設けた剣。くぼみに相手の刃を巻込ませる。

防御／最大 5/7

文化レベル	属性	属性強化
7/2/0/3	0/0/0/0	2/1/1/1

価格	性能強化	能力修正
7900	1	0/0/0/0

S064 バックラー



剣による攻撃を受け止めるための小型盾。

防御／最大 3/5

文化レベル	属性	属性強化
0/1/0/0	0/0/0/0	1/3/1/2

価格	性能強化	能力修正
320	1	0/0/-1/0

S065 ラウンドシールド



歩くときに邪魔にならない歩兵向きの円形盾。

防御／最大 4/10

文化レベル	属性	属性強化
0/3/0/0	0/0/0/0	1/4/2/2

価格	性能強化	能力修正
480	3	0/0/-1/0

S066 マンゴーシュ



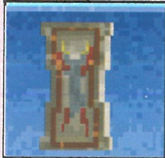
比較的軽量に造られた短剣。メインの武器とするより主武器の補助の役割を果たす。

防御／最大 6/8

文化レベル	属性	属性強化
2/6/1/2	0/0/0/0	7/12/6/5

価格	性能強化	能力修正
3600	1	0/0/-1/0

S067 燕尾牌



四角い木製の厚めの板を利用した盾。表面にはさまざまな模様が掘り込まれている。

防御／最大	6/10

文化レベル	属性	属性強化
0/0/2/0	0/0/0/0	4/2/6/1

価格	性能強化	能力修正
700	2	0/0/-2/0

S068 天剛劈水扇



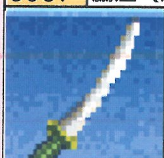
扇状の盾。防御だけでなく扇にもなる一石二鳥の一品。

防御／最大	11/13

文化レベル	属性	属性強化
0/0/4/0	0/0/0/0	9/9/14/2

価格	性能強化	能力修正
4900	1	0/0/0/0

S069 脇差（左手用）



左手でも扱いやすいように工夫が凝らされている。それ以外は普通の脇差と変わらない。

防御／最大	4/8

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/4	0/0/0/0	4/5/3/9

価格	性能強化	能力修正
2100	2	0/0/-1/0

S070 手盾



鉄や木で骨組みをし、皮編物を張って漆で固め、彩色を施してある。ほぼ長方形。

防御／最大	6/10

文化レベル	属性	属性強化
0/0/0/2	0/0/0/0	2/3/1/4

価格	性能強化	能力修正
500	2	0/0/-2/0

T071 ガリバルディシールド



英雄のみが手に取ることを許された盾。盾自体が所有者を選ぶといわれている。

防御	42

価格	能力修正
84000	0/5/-2/5

T072 デモンズシールド



悪魔の力を封じ込めた盾。魔のオーラを発するため魔物が近づかなくなるといわれている。

防御	44

価格	能力修正
0	10/-5/0/-20

T073 水の盾

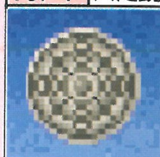


透明な素材でできた円形の楯。柔らかく攻撃には向いてないが、善に属する魔法には効果を発揮する。

防御	1

価格	能力修正
77000	0/0/0/0

T074 八咫鏡



長い間、伝説の中に埋もれていた聖鏡。すべての属性の魔法に強い耐性を持つ。

防御	1

価格	能力修正
80000	0/9/0/3

U075 エーテルシールド



外観はただの楯の取っ手だが、手で触れると楯らしき形を確認できる。防御力は相当なものだという。

防御	13

価格	能力修正
100000	5/7/3/4

V076 リバイアサンクロウ



リバイアサンの爪から製造した盾。たぐいまれなる防御力を誇る。

防御	13/33

価格	能力修正
38500	0/0/-3/0

W077 ナイフシールド



見た目はラウンド・シールドだが、ボタンを押すと刃が飛び出し、攻撃にも使える。

防御／最大	28/0

文化レベル	性能強化	速度	射程	CR
10/10/10/10	0	0	0	0

価格	属性強化	能力修正
32000	0/0/0/0	0/0/0/7

アイテム

特殊

X001 シルバーネックレス



銀製の首飾り。身につけると魅力がアップする。

文化レベル	価格
5/0/0/0	5200

X002 パワーグローブ



属性を帯びた手袋。身につけると筋力がアップする。

文化レベル	価格
6/0/0/0	10000

X003 ウィズダムリング



知性が封じ込められた指輪。身につけると知性がアップする。

文化レベル	価格
7/0/0/0	9800

X004 エンゲージリング



言わずと知れた婚約指輪。身につけると魅力がアップする。

文化レベル	価格
3/0/0/0	8400

X005 マタニティー



妊婦用の衣服。身につけると防御力がアップする。

文化レベル	価格
5/0/0/0	3200

X006 ホーリーマント



聖なる力に包まれたマント。身につけると死者を退ける力を発揮する。

文化レベル	価格
6/0/0/0	16500

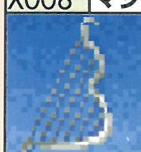
X007 サーコート



本来は太陽光から鎧が熱くなるのを防ぐ目的で装備された。大胆な刺繍をあしらった物もある。

文化レベル	価格
4/0/0/0	12400

X008 マジックハープ



外観はごく普通のハープだが、その音を聴いた者は音に魅了され、なすがままになるという。

文化レベル	価格
9/0/0/0	23000

X009 トロルガントレット



誰が装備しても不思議とフィットし、さらにトロル並みの怪力を手に入れることができる。

文化レベル	価格
8/0/0/0	19300

X010 ホーリーシンボル



このシンボルをかざすだけで生ける屍どもは退散する。この効果を発揮できるのは神に仕える者だけ。

文化レベル	価格
5/0/0/0	24000

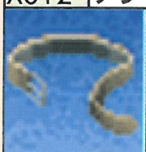
X011 サファイア



非常に貴重な、濃紫色に輝く大粒の石。

文化レベル	価格
1/0/0/0	50000

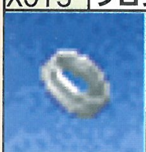
X012 アブドゥルバンド



属性を帯びたベルト。身につけると知性がアップする。

文化レベル	価格
0/6/2/0	12000

X013 プロテクトリング



防御力を呼び覚ます指輪。身につけると防御力がアップする。

文化レベル	価格
0/7/0/0	8000

X014 パワーブレスレット



力を呼び起こす腕輪。身につけると筋力がアップする。

文化レベル	価格
0/8/0/0	19400

X015 アトラクトリング



魅力を引き立たせる指輪 。身につけると魅力がアップする。

文化レベル	価格
0/4/0/0	7800

X016 ゴッドジェラバ



属性を退ける属性の生地から作られた衣服。身につけると魔法防御がアップする。

文化レベル	価格
2/8/0/0	37300

X017 スピードブーツ



非常に素早く動くことができるようになる靴。

文化レベル	価格
0/7/0/3	16700

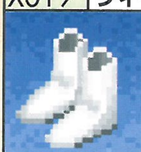
X018 ランプリング



外観は普通の指輪だが、なぜか灯が灯る。中に火の精霊が閉じ込められているからだという。

文化レベル	価格
0/8/0/0	3400

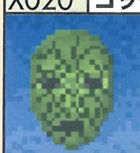
X019 ヴィーザルブーツ



伝説の詩人ヴィーザルが諸国漫遊の際、履いていたというブーツ。一歩で5歩分進めるという。

文化レベル	価格
0/8/3/0	24600

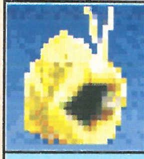
X020 ゴットマスク



古代の神の顔を型どって造られたマスク。被ると映像が映し出され、知識を授けてくれるという。

文化レベル	価格
0/6/0/0	32000

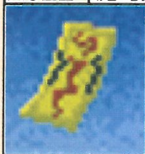
X021 ミストフード



霧のようなものに包まれた頭巾。被ると霧が全身を包みこみ、その人物の姿を隠す。

文化レベル	価格
0/7/2/0	32300

X022 魔的護符



属性が封じ込められた護符。身につけると魔法防御がアップする。

文化レベル	価格
0/0/8/0	18400

X023 汗的指輪



はめると全身の力がみなぎる指輪。筋力がアップする。

文化レベル	価格
0/0/7/0	13200

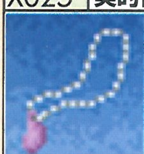
X024 筋斗玉



運動神経を高める効能をもつ玉。身につけると敏捷がアップする。

文化レベル	価格
0/0/6/0	11000

X025 美的首飾



いにしえの麗人も愛用したという首飾り。身につけると魅力がアップする。

文化レベル	価格
0/0/4/0	8400

X026 守護的腕輪



身につけると薄い魔法の膜が体を包み込む腕輪。防御力がアップする。

文化レベル	価格
0/0/5/0	16100

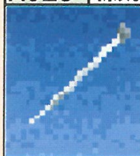
X027 頭脳的耳輪



身につけると脳内物質が活発に分泌され、知性がアップする耳輪。

文化レベル	価格
2/0/7/0	23000

X028 練気針



とても細い針。この針を体の特定の位置に刺しておくと筋力が増す。

文化レベル	価格
0/0/4/0	7800

X029 聖呪札



呪文が書かれた木製の札。神に仕える者がこの札を生ける屍に投げつけると、退散してしまうという。

文化レベル	価格
0/0/6/0	29000

X030 輝石



直径10cmくらいの透明な球体で、所持するだけで周りに良い印象を持たれるようになる。

文化レベル	価格
0/0/7/3	34000

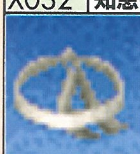
X031 神秘球



光を放つ小さな石。身につけると筋肉が増す。しかし、その代償として知力が衰えるという。

文化レベル	価格
0/0/8/0	47000

X032 知恵の鉢巻き



さる賢人の衣から剥いだ生地で縫われた鉢巻き。身につけると知性がアップする。

文化レベル	価格
0/0/0/5	13400

X033 夜叉の籠手



闘神の息吹の宿る籠手。身につけると筋力がアップする。

文化レベル	価格
3/0/0/7	33000

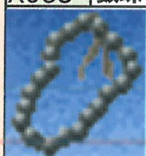
X034 麗人の腰巻き



身につけていると、良い香りを漂わせる腰巻き。魅力がアップする。

文化レベル	価格
0/0/0/6	11000

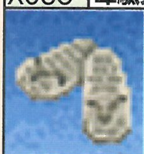
X035 数珠



僧正が所有していたとされる数珠。身につけると魔法防御がアップする。

文化レベル	価格
0/0/0/3	10300

X036 韋駄天の草履



その名の通りの早駆けを可能にする草履。身につけると敏捷度がアップする。

文化レベル	価格
0/0/0/4	18700

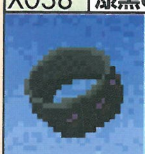
X037 鉄壁の御守り



身につけた者に鉄のごとき強靱な肉体を授ける御守り。身につけると防御力がアップする。

文化レベル	価格
0/0/0/6	24500

X038 漆黒の腕輪



木製の腕輪に何重にも漆を塗って固め、装飾を施したもの。漆の下には護符が塗り込まれている。

文化レベル	価格
0/0/0/5	22000

X039 武神の天蓋



被ると武の神の力が宿るといわれている編み笠。

文化レベル	価格
0/0/0/8	38200

X040 天女の羽衣



向こうが透けて見えるほど薄い生地でできている。空中に漂うほど軽い着物。

文化レベル	価格
0/0/3/7	18000

X041 細工師の簪



米粒に文字を書けるほど器用な細工師が作った。頭にさすとあらゆるものが美しく見えるという。

文化レベル	価格
0/0/0/3	6300

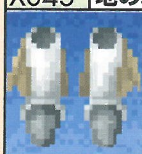
X042 八尺瓊勾玉



長い間、伝説の中に埋もれていた勾玉。高い防御力と魔法に対しての耐性を持つ。

文化レベル	価格
10/10/10/10	50000

X043 地の靴



柔らかい素材でできた靴。履いていることを忘れるぐらい軽いが、悪に属する魔法防御力は高い。

文化レベル	価格
10/10/10/10	91000

道具

Y044 シリンダキー



複数の突起が歯形のようについた棒鍵。

文化レベル	価格
1/0/0/0	200

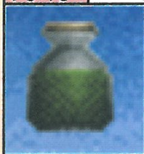
Y045 ランプ



石油を燃料とする照明器具。

文化レベル	価格
1/0/0/0	50

Y046 ヒールポーション



体力回復用の水薬。

文化レベル	価格
1/0/0/0	200

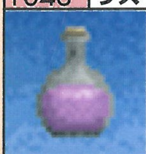
Y047 メンタルポーション



属性回復用の水薬。

文化レベル	価格
2/0/0/0	300

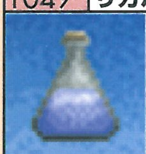
Y048 リストアポーション



状態回復用の水薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態が回復する。

文化レベル	価格
2/0/0/0	100

Y049 リカバリーポーション



体力・属性が完全回復する水薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態も回復する。

文化レベル	価格
6/0/0/0	1000

Y050 エネミーサーチマップ



敵の位置を知ることができる玉。

文化レベル	価格
7/0/0/0	200

Y051 トレジャーマップ



宝物の位置を知ることができる玉。

文化レベル	価格
8/0/0/0	350

Y052 栄光の兜



天下一武闘会の3位のリーダーに与えられる賞品。豪華な装飾が施された兜。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

Y053 栄光の盾



天下一武闘会の2位のリーダーに与えられる賞品。豪華な装飾が施された盾。

文化レベル	価格
10/10/10/10	20000

Y054 栄光の鎧



天下一武闘会の1位のリーダーに与えられる賞品。豪華な装飾が施された鎧。

文化レベル	価格
10/10/10/10	30000

Y055 栄光の剣



剣闘会ですべての敵を倒した者に与えられる賞品。豪華な装飾が施された剣。

文化レベル	価格
10/10/10/10	50000

Y056 地下牢の通行証



地下牢の通行証の偽造品。

文化レベル	価格
0/0/0/0	10

Y057 クレイキー



錠に合わせて変幻自在の粘土製の鍵。

文化レベル	価格
0/1/0/0	200

Y058 トーチ



照明用のたいまつ。

文化レベル	価格
0/1/0/0	50

Y059 キュアパウダー



体力回復用の粉薬。

文化レベル	価格
0/1/0/0	200

Y060 マインドパウダー



属性回復用の粉薬。

文化レベル	価格
0/2/0/0	300

Y061 コンディションパウダー



状態回復用の粉薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態が回復する。

文化レベル	価格
0/2/0/0	100

Y062 リメディパウダー



体力・属性が完全回復する粉薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態も回復する。

文化レベル	価格
0/6/0/0	1000

Y063 トラップシースケッチ



罠の位置を知ることができる地図。

文化レベル	価格
0/7/0/0	100

Y064 リッチーズスケッチ



宝物の位置を知ることができる地図。

文化レベル	価格
0/8/0/0	3500

Y065 問外



どんな錠でも開けてしまう、この地方特有の万能鍵。

竜

文化レベル	価格
0/0/1/0	200

Y066 灯籠

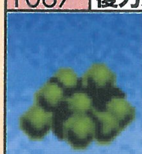


照明器具。石・竹・木・金属などの枠に紙や紗などを張り、その中で火を焚く。

竜

文化レベル	価格
0/0/1/0	50

Y067 復力丹

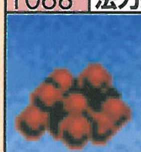


体力回復用の仁丹。

竜

文化レベル	価格
0/0/1/0	200

Y068 法力丹

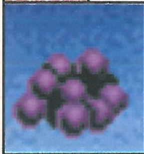


属性回復用の仁丹。

竜

文化レベル	価格
0/0/2/0	300

Y069 漢力丹

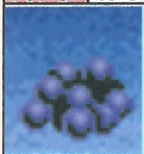


状態回復用の仁丹。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態が回復する。

竜

文化レベル	価格
0/0/2/0	100

Y070 満力丹



体力・属性が完全回復する仁丹。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態も回復する。

竜

文化レベル	価格
0/0/6/0	1000

Y071 敵占鏡



敵の位置を映し出す鏡。

竜

文化レベル	価格
0/0/7/0	200

Y072 宝蔵鏡

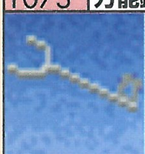


宝の位置を映し出す鏡。

竜

文化レベル	価格
0/0/8/0	350

Y073 万能鍵



大抵の錠前を開けることができる鍵。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/1	200

Y074 提灯



紙張りの火袋の中にロウソクを立てて使う照明器具。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/1	50

Y075 強壮丸



体力回復用の丸薬。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/1	200

Y076 養魔丸



属性回復用の丸薬。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/2	300

Y077 気付丸



状態回復用の丸薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態が回復する。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/2	100

Y078 全快丸



体力・属性を完全回復する丸薬。戦闘中に使用すると毒、麻痺、魅了、沈黙の状態も回復する。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/6	1000

Y079 遠眼鏡



敵の位置を知ることができる眼鏡。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/7	200

Y080 千里眼



宝の位置を知ることができる眼鏡。

紫

文化レベル	価格
0/0/0/8	350

Z081 チーズ



乳汁を酵素で凝固させ脱水・成形したのち、微生物の作用で醸成させた乳製品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	500

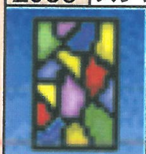
Z082 忘れられたワイン



長年放りっぱなしにされているワイン。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1100

Z083 ステンドグラス



色ガラスを使ったり色を塗ったりして、模様や絵を表した板ガラス。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3200

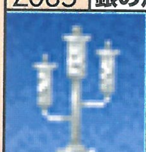
Z084 叙情詩集



著名な詩人が詠んだ詩集。

文化レベル	価格
10/10/10/10	2500

Z085 銀の燭台



銀製の燭台。遠い昔、無頼の男を更正させるきっかけを作ったとか作らないとか……。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3500

Z086 ブライダルブーケ



花嫁が投げたものを手にすると、その人が次の花嫁になれるという花束。

文化レベル	価格
10/10/10/10	800

Z087 象牙のタクト



名のあるマエストロが愛用していた象牙製のタクト。

文化レベル	価格
10/10/10/10	2400

Y088 ブロンズ像



ブロンズ製の像。モデルは不明。

文化レベル	価格
10/10/10/10	4000

Y089 蛇使いの笛



コブラ使いが使う蛇笛。

文化レベル	価格
10/10/10/10	600

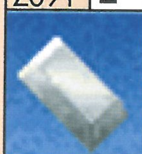
Z090 古びたランプ



わけありげな古いランプ。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1900

Z091 ゴーストコーツ



この世界で五本の指に入るといわれるほど貴重な宝石。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3800

Z092 水差し



水を持ち運びするための水差し。

文化レベル	価格
10/10/10/10	800

Z093 井戸の使用権利書



水が貴重な地域で、高額で売買される井戸の権利書。

文化レベル	価格
10/10/10/10	2700

Z094 香木



体臭を消すために焚かれる香木。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1100

Z095 魔法の生地



魔法の絨毯をほどいた糸で編んだ生地。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3400

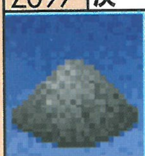
Z096 水パイプ



煙が水の中を通る構造になった喫煙用のパイプ。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1300

Z097 灰



灰。どのようなアイテムであったのか区別できない

文化レベル	価格
0/0/0/0	5

Z098 冬虫夏草



土の中の虫などに寄生する漢方薬の原料などになる菌類。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	1200

Z099 皇妃の胡弓

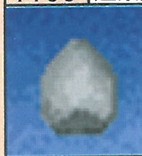


とある皇妃が皇帝から贈られたという胡弓。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	4000

Y100 蓬莱山の石

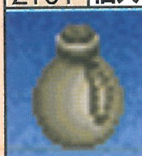


仙人が住み、不老不死の地とされる霊山の石。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	3500

Z101 仙人の老酒



仙人が自ら醸造した老酒。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	2700

Z102 芭蕉扇

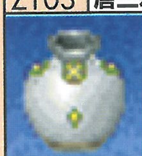


ひとあおぎで嵐のような大風を起こすことのできる扇。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	2900

Z103 唐三彩



三色で独特の色づけがなされた陶磁器。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	900

Z104 山水画



自然の景色を描いた絵

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	800

Z105 亀甲



占いなどに使われる亀の甲羅。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1100

Z106 呪いの菊人形



この地方に古くから伝わる伝統工芸品。中には髪の毛が伸びるものもあるという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1000

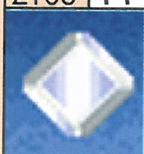
Z107 皆伝の書



どこの流派の誰のものかは定かではないが、皆伝を認める免許皆伝の書。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1900

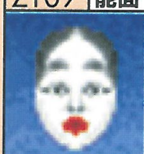
Z108 ギヤマン



ガラスのこと。とても高価な一品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3100

Z109 能面



この地方の古典芸能のひとつである能を演じる時に演者が顔につけるお面。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1500

Z110 漆塗りの茶碗



お椀の表面に何層にも漆を塗り込めた茶椀。

文化レベル	価格
10/10/10/10	2800

Z111 高嶺の花



資格のある者のみ手にすることができるという花。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1200

Z112 大蛇の牙



数百年の古を経たという大蛇の死体から抜き取られた牙。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3400

Z113 越中ふんどし



最も男らしさを強調することのできるアイテム。

文化レベル	価格
10/10/10/10	200

イベント

a114 ホーリーグレイル



死者を生き返らせるために必要なアイテム。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

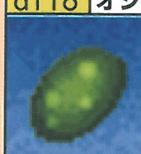
a115 キングスクラウン



これを持つ者が王になる資格のあることを示す、証しの品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

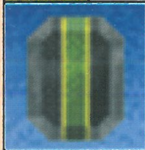
a116 オシリスストーン



死者を生き返らせるために必要なアイテム。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

a117 スルタンズジェム



これを持つ者が王になる資格のあることを示す、証しの品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

a118 霊芝草



死者を生き返らせるために必要なアイテム。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

a119 玉璽



これを持つ者が王になる資格のあることを示す、証しの品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

a120 反魂香



死者を生き返らせるために必要なアイテム。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

a121 将軍の印籠



これを持つ者が王になる資格のあることを示す、証しの品。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

貴重

b122 老若丸



口に含むと体に変化が起きて若返る可能性がある。変化に耐え切れないと逆に歳を取ることもあるらしい。

文化レベル	価格
10/10/10/10	30000

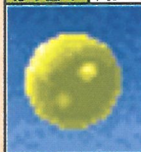
b123 武の宝珠



武術の達人を負かすと手に入る達人の証し。使用すると達人の技を発揮することができる

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

b124 知の宝珠



魔術の達人を負かすと手に入る達人の証し。使用すると達人の技を発揮することができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

b125 忍の宝珠



忍びの達人を負かすと手に入る達人の証し。使用すると達人の技を発揮することができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	0

b126 世界樹の実



この世界に一本だけ生えている樹が毎年ひとつだけつける実。

文化レベル	価格
10/10/10/10	74000

b127 ダンジョンレーダー



鉄でできており、側面の赤いボタンを押すと丸い表面にダンジョン内のすべてが映し出されるという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	42000

b128 ポチ袋



お年玉袋のこと。その効果はというと……。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

妖精界

c129 コロボックルリング



小人コロボックルが着用していた鎧。彼らの体に合わせているため人間には指輪になってしまう。属性は健在。

文化レベル	価格
10/10/10/10	24000

c130 フェアリーの羽飾り



フェアリーが自分の羽を美しく見せる時に使う。フェアリー以外の者が持つと精気が満ちてくる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	62000

c131 ジュエルドリング



一緒になりたいと願う相手に、この琥珀色の宝石がついた指輪を贈ると願いが叶うといわれている。

文化レベル	価格
10/10/10/10	14000

c132 ファイアフライライト



蛍の発光源を応用して妖精たちが作り上げた照明器具。中には何回か使用できるものもあるといわれる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1000

c133 マンドレイクの根



本来なら危険なマンドレイクの根だが、ある製法を用いると薬になるという。中には粗悪品もあるらしい。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1300

c134 フェアリーコール



鳴らすと妖精たちが現れる。妖精たちは呼び出してくれたお礼にパーティ全員の体力を回復させる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	1500

c135 マンドラゴラ



妖精たちが独自の製法により生成した魔法の薬草。物によってまちまちだが、何回か使用できるといわれる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3000

c136 ペガサスの翼



これを握り締め呪文を唱えると瞬時にダンジョンの入口まで連れ出してくれるという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	3400

王商店

d137 エンブレム



今はなき大国の紋章。このエンブレムを持つ者には富と名声がもたらされるという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	38000

d138 ヒーリングジェイド



加工されていない紫色の宝石。身につけるだけで怪我の回復が早くなったり、傷口が塞がったりする。

文化レベル	価格
10/10/10/10	48000

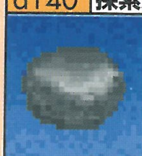
d139 エリクサー



水晶の瓶に入った白金色の液体。

文化レベル	価格
10/10/10/10	50000

d140 探索穴



一見しただけでは普通の石だが、磨くと洞窟の中の様子が映し出されるという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	2800

d141 震天雷



鉄の中に火薬を詰めた玉。中のヒモに火をつけると、しばらくして爆発する。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	20000

d142 破岩脚



鏡のように表面を丹念に磨き込んだすね当て。その威力は一蹴りで巨大な岩をも吹き飛ばすほど。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	35000

d143 鷹爪腕



熊手の穂先に似た刀身を手の甲に装着できるようにした防具。

竜

文化レベル	価格
10/10/10/10	37000

d144 玉手箱



謎の箱。その昔、海底都市から多量に贈られた物だという。

文化レベル	価格
10/10/10/10	23000

魔法

地方

e001 ライトニングクリスタル



小規模な稲妻を呼び寄せ、相手にダメージを与えることができる水晶。使用には知性が30以上必要。

文化レベル	価格
1/0/0/0	200

e002 サイレントクリスタル



対象者の魔法を使用不能にする魔法が使える水晶。使用には知性が40以上必要。

文化レベル	価格
2/0/0/0	500

e003 ウインドクリスタル



対象者の敏捷度をアップさせる魔法が使える水晶。使用には知性が50以上必要。

文化レベル	価格
4/0/0/0	1000

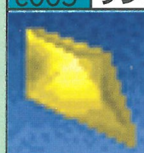
e004 フライングクリスタル



対象者を宙に浮かせる魔法が使える水晶。使用には知性が70以上必要。

文化レベル	価格
6/0/0/0	3000

e005 サンダークリスタル



大規模な稲妻を呼び寄せ、相手に大ダメージを与えることができる水晶。使用には知性が75以上必要。

文化レベル	価格
8/0/0/0	8000

e006 バニッシュクリスタル



戦闘を離脱する、あるいはダンジョンから脱出する魔法が使える水晶。使用には知性が85以上必要。

文化レベル	価格
10/0/0/0	30000

e007 エアブレードクリスタル



風の刃で最前列にいる敵を攻撃する魔法が使える水晶。使用には知性が60以上必要。

文化レベル	価格
5/0/0/0	2500

e008 レーザークリスタル



頭上に稲妻を呼び寄せ、前方に発射する魔法が使える水晶。使用には知性が80以上必要。

文化レベル	価格
9/0/0/0	6000

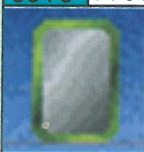
e009 チャームタロット



対象者を魅了して混乱させる魔法を使うことができるカード。使用には知性が30以上必要。

文化レベル	価格
0/1/0/0	200

e010 ハイパワータロット



対象者の攻撃力を上昇させる魔法を使うことができるカード。使用には知性が40以上必要。

文化レベル	価格
0/2/0/0	500

e011 ファイヤータロット



敵全員に炎によるダメージを与えることができるカード。使用には知性が50以上必要。

文化レベル	価格
0/4/0/0	1000

e012 フレイムタロット



敵のいる位置すべてにダメージを与える巨大な火柱を呼び出せるカード。使用には知性が60以上必要。

文化レベル	価格
0/5/0/0	3000

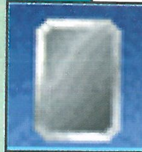
e013 シーフレイムタロット



敵全員に炎の爆発で大ダメージを与える火の鳥を召喚するカード。使用には知性が80以上必要。

文化レベル	価格
0/8/0/0	8000

e014 ヘルフレイムタロット



自分以外の敵、味方問わない相手全員に大ダメージを与える火炎龍を召喚するカード。使用には知性が85以上必要。

文化レベル	価格
0/10/0/0	30000

e015 リーチフレアタロット



対象者から縦一列に火炎を召喚するカード。使用には知性が75以上必要。

文化レベル	価格
0/6/0/0	5000

e016 ワイドフレアタロット



対象者から横一列に火炎を召喚するカード。使用には知性が75以上必要。

文化レベル	価格
0/6/0/0	5000

e017 恩恵札

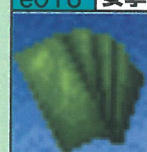


対象者の体力を回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が30以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/1/0	200

e018 安寧札



対象者の状態を回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が40以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/2/0	500

e019 魔除札



対象者の魔法防御力を高める魔法を使うことができるお札。使用には知性が50以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/4/0	1000

e020 制裁札



対象者に衝撃によるダメージを与える魔法を使うことができるお札。使用には知性が60以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/5/0	3000

e021 救済札



味方全員の体力を一度に回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が75以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/7/0	8000

e022 転生札



死者を生き返らせる魔法を使うことができるお札。使用には知性が85以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/10/0	30000

e023 障壁札



パーティ全員の魔法防御力を高める魔法を使えるお札。使用には知性が70以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/6/0	5000

e024 救命札



味方全員の体力を多量に回復させる魔法を使うことができるお札。使用には知性が80以上必要。

竜

文化レベル	価格
0/0/8/0	12000

e025 闇夜の勾玉



対象者の体力を吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる。使用には知性が30以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/1	200

e026 毒牙の勾玉



対象者に毒を浴びせる魔法が使える勾玉。使用には知性が40以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/2	500

e027 不動の勾玉



対象者を麻痺させる魔法が使える勾玉。使用には知性が50以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/4	1000

e028 搾取の勾玉



対象者の属性を吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる勾玉。使用には知性が70以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/6	3000

e029 降魔の勾玉



対象者の体力を大量に吸い取り、自分のものにする魔法が使用できる。使用には知性が80以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/8	8000

e030 死出の勾玉



対象者に死をもたらす魔法が使える勾玉。使用には知性が85以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/10	30000

e031 変魂の勾玉



対象者と術者の体力を交換してしまう魔法が使用できる勾玉。使用するのに知性が60以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/5	2000

e032 毒霧の勾玉



対象者のパーティ全員に毒を浴びせる魔法が使える勾玉。使用には知性が75以上必要。

文化レベル	価格
0/0/0/7	5000

精霊

f033 風の精珠



風の精霊を封じ込めた珠。町を一瞬で移動することができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

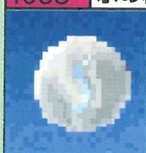
f034 火の精珠



火の精霊を封じ込めた珠。対象者を燃やし尽くすことができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

f035 水の精珠



水の精霊を封じ込めた珠。持ち主を攻撃から完全に守ることができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

f036 土の精珠



土の精霊を封じ込めた珠。持ち主を攻撃しようとしている敵の動きを止めることができる。

文化レベル	価格
10/10/10/10	10000

モンスター

レンシア

9001 バット

特性 戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
25/0	2/10	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

9002 ジャイアント・バット

特性 戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
55/0	4/13	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

9003 吸血コウモリ

特性 戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
48/0	5/8	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	3	なし

9004 コックローチ

特性 戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
20/0	1/7	0	50/50/0/100	95/95/95/95	0	0	なし

9005 ジャイアント・スパイダー

特性 戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
32/0	2/8	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

9006 ポイゾネス・スパイダー



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
38/0	4/12

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9007 スネーク



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
46/0	2/25

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	5	なし

9008 パイソン



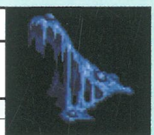
特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
52/0	7/35

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	5	なし

9009 スライム



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
20/0	3/999

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9010 ゴブリン



特性	戦士/盗賊

HP/MP	攻／防
57/0	7/28

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F070	35/65/20/80	20/0/30/0

確率	金	使用アイテム
500	5	なし

9011 コボルド



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
66/0	9/35

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F071	15/85/20/80	20/0/40/0

確率	金	使用アイテム
500	8	なし

9012 オーク



特性	戦士/盗賊

HP/MP	攻／防
75/0	8/36

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F066	20/80/40/60	20/0/60/0

確率	金	使用アイテム
1000	10	なし

9013 ケットシー



特性	戦士/魔法

HP/MP	攻／防
52/37	12/25

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F067	50/50/0/100	0/0/0/10

確率	金	使用アイテム
1000	0	L27

9014 ワーウルフ



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
106/0	32/30

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
A007	20/80/20/80	60/60/80/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9015 ワータイガー



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
90/0	34/35

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
A007	20/80/20/80	0/40/0/40

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9016 オーガー



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
182/0	44/97

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9017 トロール



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻／防
245/0	50/126

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9018 ジャイアント

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
302/0	58/132

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/50/50	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9019 ヘカトンケイル

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻/防
381/61	61/171

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	30/70/15/85	2/6/0/8

確率	金	使用アイテム
0	0	e001/e011

9020 スケルトン

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
52/0	21/15

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9021 デュラハン

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
224/0	45/107

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	5/60/15/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9022 ゾンビ

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
47/0	11/16

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9023 グール

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
55/0	15/17

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9024 ワイト

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻/防
41/43	20/27

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	5	e027

9025 ゴースト

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻/防
65/0	17/16

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	30/30/30/30

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9026 レイス

特性：魔法/戦士



HP/MP	攻/防
105/105	27/39

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/60/60/60

確率	金	使用アイテム
0	0	e026/e027/e028

9027 スピリット

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻/防
93/35	25/43

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/60/60/60

確率	金	使用アイテム
0	0	e027

9028 ファントム

特性：魔法/魔法



HP/MP	攻/防
119/42	22/40

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/70/20/70

確率	金	使用アイテム
0	0	e001/e026

9029 バンシー

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻/防
56/67	11/33

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/60/30/50

確率	金	使用アイテム
0	0	e027/e028

9030 特性 魔法/魔法

ポルターガイスト



HP/MP	攻／防
453/453	69/178

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/0/100	0/30/15/50

確率	金	使用アイテム
0	0	e027/e028/e011

9031 特性 戦士/戦士

イグニスファタス



HP/MP	攻／防
40/0	11/6

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/60/15/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9032 特性 戦士/戦士

インプ



HP/MP	攻／防
57/0	12/20

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	31/69/22/78	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9033 特性 戦士/戦士

グレムリン



HP/MP	攻／防
104/0	10/26

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	12/88/10/90	0/6/0/5

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9034 特性 戦士/戦士

スプリガン



HP/MP	攻／防
74/0	19/40

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	68/32/78/22	10/5/10/5

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9035 特性 戦士/戦士

リザードマン



HP/MP	攻／防
84/0	30/77

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	5	なし

9036 特性 戦士/戦士

ドラゴンニュート



HP/MP	攻／防
107/0	39/93

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/70/30	10/10/0/10

確率	金	使用アイテム
0	8	なし

9037 特性 戦士/戦士

ハーピー



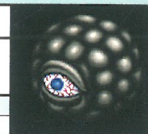
HP/MP	攻／防
67/0	25/37

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F067	0/100/20/80	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
2000	2	なし

9038 特性 魔法/魔法

アイ・ボール



HP/MP	攻／防
544/101	74/201

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/80/30/80

確率	金	使用アイテム
0	1333	e011/e012/e027/e028

9039 特性 戦士/魔法

ヒドラ



HP/MP	攻／防
502/43	92/209

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	2173	e011/e012

9040 特性 戦士/魔法

ヘルハウンド



HP/MP	攻／防
681/35	69/192

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F069	20/80/0/100	5/10/5/30

確率	金	使用アイテム
2000	200	e011

9041 特性 戦士/魔法

ネクロゾーン



HP/MP	攻／防
555/54	76/202

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F069	0/100/0/100	10/35/5/35

確率	金	使用アイテム
2000	200	E011/E012

9042 サーペント

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
424/34	69/181

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	20/80/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	G120

9043 ミミック

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
125/0	12/99

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	24/76/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	10	なし

9044 ガーゴイル

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
123/0	43/107

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/50/50	0/25/15/45

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

9045 インビジブルストーカー

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻／防
187/35	35/81

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/40/60	10/10/6/10

確率	金	使用アイテム
0	0	e026/e027

9046 ガードマン

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
251/0	50/89

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F070	50/50/78/22	60/60/60/60

確率	金	使用アイテム
500	10	なし

9047 アサシン

特性：戦士/盗賊



HP/MP	攻／防
55/0	81/15

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F066	29/71/15/85	5/5/5/5

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

9048 バーサーカ

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
156/0	35/127

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F067	50/50/0/100	0/0/0/10

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

9049 メイジ

特性：魔法/魔法



HP/MP	攻／防
52/85	7/17

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F066	50/50/50/50	25/25/25/25

確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e002/e011/e026/e027

9050 クレリック

特性：僧侶/戦士



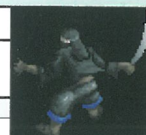
HP/MP	攻／防
87/50	22/70

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F066	50/50/100/0	5/5/15/0

確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e017/e019

9051 シーフ

特性：盗賊/戦士



HP/MP	攻／防
77/0	19/85

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F064	26/74/12/88	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

9052 レンシアハンター

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
231/0	46/84

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	40/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	200	なし

9053 レンシア山賊

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
231/0	46/84

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	40/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	200	なし

9054 ウッドゴーレム



特性	戦士/戦士
HP/MP	185/0
攻／防	29/150
アイテム	0
性格 善／悪／秩／混	50/50/100/0
魔法防御 善／悪／秩／混	65/65/35/5
確率	0
金	0
使用アイテム	なし

9055 フレッシュゴーレム



特性	戦士/戦士
HP/MP	223/0
攻／防	35/160
アイテム	0
性格 善／悪／秩／混	50/50/100/0
魔法防御 善／悪／秩／混	65/65/30/5
確率	0
金	0
使用アイテム	なし

9056 ストーンゴーレム



特性	戦士/戦士
HP/MP	270/0
攻／防	30/210
アイテム	0
性格 善／悪／秩／混	50/50/100/0
魔法防御 善／悪／秩／混	75/75/45/15
確率	0
金	0
使用アイテム	なし

9057 アイアンゴーレム



特性	戦士/戦士
HP/MP	320/0
攻／防	35/230
アイテム	0
性格 善／悪／秩／混	50/50/100/0
魔法防御 善／悪／秩／混	10/10/10/10
確率	0
金	2200
使用アイテム	なし

9058 メデューサ



特性	魔法/戦士
HP/MP	115/33
攻／防	30/77
アイテム	F067
性格 善／悪／秩／混	13/87/20/80
魔法防御 善／悪／秩／混	6/6/6/6
確率	2000
金	0
使用アイテム	e028

9059 ラミア



特性	戦士/魔法
HP/MP	132/46
攻／防	44/171
アイテム	F068
性格 善／悪／秩／混	12/88/23/77
魔法防御 善／悪／秩／混	7/7/7/7
確率	2000
金	0
使用アイテム	e001/e027

9060 ノーライフ・キング



特性	魔法/魔法
HP/MP	484/200
攻／防	51/212
アイテム	X003
性格 善／悪／秩／混	0/100/0/100
魔法防御 善／悪／秩／混	40/50/50/75
確率	3000
金	3000
使用アイテム	e011/e012/e013/e027

9061 ワイバーン



特性	戦士/戦士
HP/MP	486/0
攻／防	92/212
アイテム	0
性格 善／悪／秩／混	25/75/25/75
魔法防御 善／悪／秩／混	40/40/40/40
確率	0
金	0
使用アイテム	なし

9062 デスドラゴン



特性	戦士/魔法
HP/MP	901/43
攻／防	94/232
アイテム	H148
性格 善／悪／秩／混	35/65/75/25
魔法防御 善／悪／秩／混	5/45/20/60
確率	5000
金	8万
使用アイテム	G139/H148

9063 レッドドラゴン



特性	戦士/魔法
HP/MP	654/55
攻／防	89/221
アイテム	042
性格 善／悪／秩／混	0/100/21/79
魔法防御 善／悪／秩／混	20/20/20/20
確率	3000
金	3000
使用アイテム	B042

9064 ブルードラゴン



特性	戦士/魔法
HP/MP	607/62
攻／防	88/213
アイテム	G120
性格 善／悪／秩／混	23/77/12/88
魔法防御 善／悪／秩／混	0/8/0/10
確率	3000
金	2000
使用アイテム	G120

9065 ミノタウロス



特性	戦士/戦士
HP/MP	417/0
攻／防	69/160
アイテム	F068
性格 善／悪／秩／混	10/90/0/100
魔法防御 善／悪／秩／混	0/0/0/0
確率	4000
金	0
使用アイテム	なし

g066 ヴァンパイア



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
魔法/戦士	307/84	42/199	0	0/100/0/100	10/50/10/50	0	1600	e009/e011

h067 バット



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	31/0	2/20	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h068 ジャイアント・バット



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	37/0	4/23	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h069 吸血コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	39/0	5/18	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	3	なし

h070 コックローチ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	27/0	1/10	0	50/50/0/100	70/70/70/70	0	0	なし

h071 ジャイアント・スパイダー



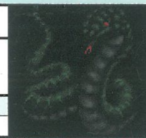
特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	67/0	2/23	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h072 ポイゾネス・スパイダー



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	70/0	4/27	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h073 アスプ



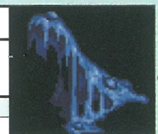
特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	76/0	5/33	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	5	なし

h074 アポピス



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	92/0	10/40	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	5	なし

h075 ウーズ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	15/0	5/999	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h076 バグベア



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	55/0	7/35	F083	35/65/20/80	10/2/15/2	500	5	なし

h077 プレタ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	63/0	9/45	F084	15/85/20/80	10/2/15/2	500	8	なし

h078 オーク

特性: 戦士/僧侶



HP/MP	攻/防
72/0	8/40

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
F079	20/80/40/60	10/5/25/5

確率	金	使用アイテム
1000	0	なし

h079 ナラシンハ

特性: 戦士/魔法



HP/MP	攻/防
76/33	12/31

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
F080	50/50/0/100	0/0/0/5

確率	金	使用アイテム
1000	0	e027

h080 ライカンスロープ

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
90/0	32/40

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	20/80/20/80	25/25/25/25

確率	金	使用アイテム
0	10	なし

h081 オンプレティグレ

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
92/0	34/42

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	20/80/20/80	0/20/0/20

確率	金	使用アイテム
0	10	なし

h082 ラークシャサ

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
174/0	39/110

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h083 トロール

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
212/0	51/146

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h084 ジャイアント

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
225/0	54/152

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/50/50	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h085 ヘカトンケイル

特性: 戦士/魔法



HP/MP	攻/防
349/61	59/188

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	30/70/15/85	2/6/0/8

確率	金	使用アイテム
0	0	e001/e011

h086 スケルトン

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
87/0	21/30

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h087 デュラハン

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
264/0	45/121

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	2/20/5/15

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h088 ヴァーターラ

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
47/0	11/26

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h089 グール

特性: 戦士/戦士



HP/MP	攻/防
60/0	15/27

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h090 特性 戦士/魔法

アッハーズ



HP/MP	攻/防
40/40	20/41

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/20/20/15

確率	金	使用アイテム
0	5	e027

h091 特性 戦士/戦士

ゴースト



HP/MP	攻/防
72/0	17/28

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	10/10/10/10

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h092 特性 戦士/魔法

レイス



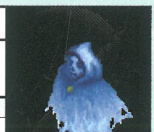
HP/MP	攻/防
106/106	27/46

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/25/25/25

確率	金	使用アイテム
0	0	e026/e027/e028

h093 特性 魔法/戦士

スピリット



HP/MP	攻/防
90/30	25/50

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/25/25/25

確率	金	使用アイテム
0	0	e028

h094 特性 魔法/魔法

ファントム



HP/MP	攻/防
116/43	22/48

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/25/10/30

確率	金	使用アイテム
0	0	e001/e027

h095 特性 魔法/魔法

クアード・エチムミ



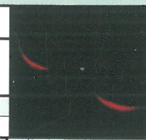
HP/MP	攻/防
50/65	11/39

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/20/10/20

確率	金	使用アイテム
0	0	e027/e028

h096 特性 魔法/魔法

ポルターガイスト



HP/MP	攻/防
353/353	63/186

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/12/5/15

確率	金	使用アイテム
0	0	e028

h097 特性 戦士/戦士

イグニスファタス



HP/MP	攻/防
47/0	11/26

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/25/5/25

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h098 特性 戦士/戦士

ナハトコボルド



HP/MP	攻/防
57/0	12/29

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	31/69/22/78	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h099 特性 戦士/戦士

グレムリン



HP/MP	攻/防
64/0	10/37

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	12/88/10/90	0/2/0/2

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h100 特性 戦士/戦士

スプリガン



HP/MP	攻/防
105/0	19/52

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	68/32/78/22	5/2/5/2

確率	金	使用アイテム
500	200	なし

h101 特性 戦士/戦士

ガラル



HP/MP	攻/防
87/0	30/92

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/78/22	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	5	なし

h102 特性 戦士/戦士
ドラゴンケンタウロス



HP/MP	攻／防
111/0	39/106

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/70/30	5/5/0/5

確率	金	使用アイテム
0	12	なし

h103 特性 戦士/戦士
ガルーダ

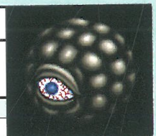


HP/MP	攻／防
63/0	25/46

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F079	0/100/20/80	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
2000	0	なし

h104 特性 魔法/魔法
アイ・ボール



HP/MP	攻／防
606/106	68/216

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/30/10/30

確率	金	使用アイテム
0	1333	e011/e012/e027/e028

h105 特性 戦士/魔法
ラドン



HP/MP	攻／防
514/44	85/221

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	2059	e011/e012

h106 特性 戦士/魔法
ガルム



HP/MP	攻／防
484/35	70/201

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F081	20/80/0/100	0/0/0/10

確率	金	使用アイテム
2000	0	e01

h107 特性 魔法/戦士
モーザドゥーグ

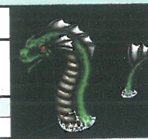


HP/MP	攻／防
853/55	70/211

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F082	0/100/0/100	0/5/2/10

確率	金	使用アイテム
2000	0	e011/e012

h108 特性 戦士/戦士
アンフィスバエナ



HP/MP	攻／防
420/31	66/193

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	20/80/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h109 特性 戦士/戦士
ミミック



HP/MP	攻／防
126/0	12/109

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	24/76/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	10	なし

h110 特性 戦士/戦士
ガーゴイル

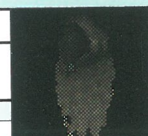


HP/MP	攻／防
95/0	43/122

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/50/50	0/10/5/15

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h111 特性 戦士/魔法
インビジブルストーカー



HP/MP	攻／防
184/31	37/81

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/40/60	10/10/6/10

確率	金	使用アイテム
0	0	e026/e027

h112 特性 戦士/戦士
ガードマン

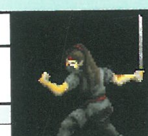


HP/MP	攻／防
221/0	45/101

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
T07	50/50/78/22	40/40/40/40

確率	金	使用アイテム
500	10	なし

h113 特性 戦士/盗賊
アサッシン



HP/MP	攻／防
52/0	80/15

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F079	29/71/15/85	5/5/5/5

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

h114 特性 戦士/戦士

バーサーカ



HP/MP	攻／防	
155/0	35/127	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F08	50/50/0/100	0/0/0/10
確率	金	使用アイテム
500	0	なし

h115 特性 魔法/魔法

シャーマン



HP/MP	攻／防	
56/85	7/17	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F080	50/50/50/50	25/25/25/25
確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e002/e011/e025/e026

h116 特性 僧侶/戦士

クレリック



HP/MP	攻／防	
82/52	22/70	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F080	50/50/100/0	5/5/15/0
確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e019/e026

h117 特性 盗賊/戦士

シーフ



HP/MP	攻／防	
74/0	19/85	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F077	26/74/12/88	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
500	0	なし

h118 特性 戦士/戦士

イルタールハンター



HP/MP	攻／防	
191/0	46/104	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	20/20/20/20
確率	金	使用アイテム
0	200	なし

h119 特性 戦士/戦士

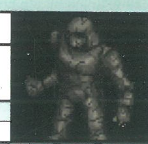
イルタール山賊



HP/MP	攻／防	
186/0	46/107	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	10/10/10/10
確率	金	使用アイテム
0	200	なし

h120 特性 戦士/戦士

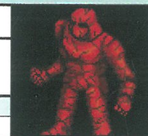
ウッドゴーレム



HP/MP	攻／防	
185/0	29/150	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/100/0	65/65/35/5
確率	金	使用アイテム
0	0	-9/9/9/9

h121 特性 戦士/戦士

フレッシュゴーレム



HP/MP	攻／防	
223/0	35/160	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/100/0	65/65/30/5
確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h122 特性 戦士/戦士

ストーンゴーレム



HP/MP	攻／防	
270/0	30/210	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/100/0	75/75/45/15
確率	金	使用アイテム
0	0	なし

h123 特性 戦士/戦士

アイアンゴーレム



HP/MP	攻／防	
320/0	35/230	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/100/0	10/10/10/10
確率	金	使用アイテム
0	2200	なし

h124 特性 魔法/戦士

ナーギ



HP/MP	攻／防	
113/36	30/95	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F080	41/59/21/79	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
2000	0	e028

h125 特性 戦士/魔法

デルピュネ



HP/MP	攻／防	
137/41	44/196	
アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
f081	12/88/24/76	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
2000	0	e001/e027

h126 ナイトシェイド



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
魔法/魔法	483/203	46/221	X015	0/100/0/100	10/15/15/20	3000	2600	e011/e012/e013/e027

h127 ムシュフシュ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	901/0	90/241	P053	20/80/50/50	0/5/0/0	5000	80000	なし

h128 スフィンクス



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	705/84	86/232	L016	50/50/60/40	5/5/10/5	3000	4000	e001/e005/e011/e012

h129 Gスコーピオン



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	171/0	23/95	0	0/100/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

h130 マミー



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	371/0	32/149	X013	0/100/0/100	0/10/0/10	500	0	なし

竜江

i131 コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	25/0	5/5	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i132 巨大コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	32/0	8/8	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i133 吸血コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	40/0	9/2	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	3	なし

i134 ゴキブリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	24/0	1/1	0	50/50/0/100	95/95/95/95	0	0	なし

i135 鬼蜘蛛



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	32/0	4/5	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i136 毒蜘蛛



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	36/0	7/8	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i137 蛇



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	41/0	6/18	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	5	なし

i138	特性	戦士/戦士
巴蛇		
HP/MP	攻/防	
61/0	12/25	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
0	5	なし



i139	特性	戦士/戦士
粘液質		
HP/MP	攻/防	
25/0	20/9	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	99/99/99/99
確率	金	使用アイテム
0	0	なし



i140	特性	戦士/盗賊
豚人		
HP/MP	攻/防	
57/0	12/20	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
F091	35/65/20/80	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
500	5	なし



i141	特性	戦士/戦士
犬人		
HP/MP	攻/防	
60/0	14/23	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
F092	15/85/20/80	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
500	0	なし



i142	特性	戦士/戦士
小鬼人		
HP/MP	攻/防	
124/0	13/25	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
F087	20/80/40/60	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
1000	0	なし



i143	特性	戦士/魔法
紅娘		
HP/MP	攻/防	
47/37	19/17	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/0/0/10
確率	金	使用アイテム
0	2222	e027



i144	特性	戦士/戦士
野狗子		
HP/MP	攻/防	
85/0	38/20	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	20/80/20/80	60/60/60/60
確率	金	使用アイテム
0	10	なし



i145	特性	戦士/戦士
虎人		
HP/MP	攻/防	
145/0	40/22	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	20/80/20/80	0/40/0/40
確率	金	使用アイテム
0	10	なし



i146	特性	戦士/戦士
人肉鬼		
HP/MP	攻/防	
150/0	50/67	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
0	0	なし



i147	特性	戦士/戦士
褐肌鬼		
HP/MP	攻/防	
204/0	55/104	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
0	0	なし



i148	特性	戦士/戦士
巨人		
HP/MP	攻/防	
219/0	63/108	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/50/50	0/0/0/0
確率	金	使用アイテム
0	0	なし



i149	特性	戦士/魔法
吸血巨人		
HP/MP	攻/防	
355/64	71/140	
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	30/70/15/85	2/6/0/8
確率	金	使用アイテム
0	20	e001/e011



i150 狂骨人



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
155/0	33/9

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i151 首携戦士



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
322/0	60/84

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	5/60/15/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i152 起屍鬼



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
62/0	20/8

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i153 食屍鬼



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
57/0	25/10

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i154 岳子鬼



特性	戦士/魔法

HP/MP	攻/防
36/41	28/20

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	5	e027

i155 幽霊



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
65/0	24/6

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	20/90/60/80

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i156 スジキトリ



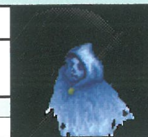
特性	魔法/戦士

HP/MP	攻/防
101/101	34/28

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/60/60/60

確率	金	使用アイテム
0	0	e026/e027/e028

i157 魂



特性	魔法/戦士

HP/MP	攻/防
91/35	29/31

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/60/60/60

確率	金	使用アイテム
0	0	e028

i158 フイシモン



特性	魔法/魔法

HP/MP	攻/防
118/44	28/30

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/70/20/70

確率	金	使用アイテム
0	0	e001/e027

i159 泣女



特性	魔法/魔法

HP/MP	攻/防
57/64	19/21

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/60/30/50

確率	金	使用アイテム
0	0	e027/e028

i160 家騒



特性	魔法/魔法

HP/MP	攻/防
354/354	75/171

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	50/50/0/100	0/30/15/50

確率	金	使用アイテム
0	0	e011/e027/e028

i161 人魂



特性	戦士/戦士

HP/MP	攻/防
42/0	16/1

アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混
0	0/100/0/100	0/60/15/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i162 夢魔



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	50/0	18/11	0	31/69/22/78	0/0/0/0	0	0	なし

i163 飛翔鬼



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	60/0	16/20	0	12/88/10/90	0/6/0/5	0	0	なし

i164 宝守人



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	76/0	24/32	N032	68/32/78/22	10/5/10/5	500	100	なし

i165 恐竜人



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	83/0	39/62	0	50/50/78/22	0/0/0/0	0	5	なし

i166 バン



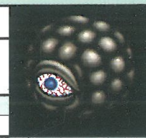
特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	110/0	46/75	0	50/50/70/30	10/10/0/10	0	8	なし

i167 飛翔女



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	63/0	31/28	F088	0/100/20/80	0/0/0/0	2000	0	なし

i168 飛目玉



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
魔法/魔法	486/103	79/202	0	0/100/0/100	0/80/30/80	0	1333	e011/e012/e027/e028

i169 相柳



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	502/43	98/204	0	0/100/0/100	0/0/0/0	0	5981	e011/e012

i170 地獄犬



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	491/34	75/184	F104	20/80/0/100	5/10/5/30	2000	0	e011

i171 妖犬



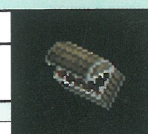
特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
魔法/戦士	745/95	82/190	F104	0/100/0/100	10/35/5/35	2000	0	e011/e012

i172 百頭



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	427/33	77/174	0	20/80/0/100	0/0/0/0	0	0	G120

i173 宝虚鬼



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	123/0	17/85	0	24/76/0/100	0/0/0/0	0	10	なし

i174 翼竜人

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
95/0	51/88	0	0/100/50/50	0/25/15/45	0	0	なし

i175 姿亡人

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
184/30	37/81	0	50/50/40/60	10/10/6/10	0	0	e026/e027

i176 警邏兵

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
221/0	60/74	0	50/50/78/22	60/60/60/60	0	0	なし

i177 暗殺者

特性：戦士/盗賊



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
56/0	86/15	F095	29/71/15/85	5/5/5/5	500	0	なし

i178 狂戦士

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
152/0	35/127	F069	50/50/0/100	0/0/0/10	500	0	なし

i179 幻術師

特性：魔法/魔法



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
52/80	7/17	F096	50/50/50/50	25/25/25/25	500	0	e001/e002/e011/e025/e026

i180 僧

特性：僧侶/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
154/50	22/70	F096	50/50/100/0	5/5/15/0	500	0	e001/r019/r026

i181 盗賊

特性：盗賊/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
76/0	19/85	F093	26/74/12/88	0/0/0/0	500	0	なし

i182 竜江ハンター

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
231/0	55/60	0	50/50/78/22	40/40/40/40	0	200	なし

i183 竜江山賊

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
231/0	58/68	0	50/50/78/22	40/40/40/40	0	200	なし

i184 赤鬼

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
207/0	35/42	0	30/70/0/100	5/5/0/10	0	0	なし

i185 青鬼

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
210/0	33/50	0	30/70/0/100	5/5/0/10	0	0	なし

i186 天狐



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
魔法/戦士	491/300	80/241	0	15/85/20/80	30/5/40/10	0	3000	e011/e012/e029

i187 太歳



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	87/0	20/1	0	30/70/30/70	20/20/20/20	0	0	なし

i188 ノズチ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	42/0	13/20	0	50/50/0/100	0/0/0/60	0	2	なし

i189 アツユ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	884/400	102/218	C059	0/100/0/100	40/40/40/40	5000	70000	e005/e012/e027/e028

i190 キョンシー



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	170/0	22/71	0	0/100/0/100	0/60/20/60	0	30	なし

i191 窮奇



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	620/0	97/201	G130	0/100/50/50	0/40/10/10	3000	0	なし

i192 イナゴ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	29/0	2/15	0	50/50/50/50	0/0/0/0	0	0	なし

日紫

i193 コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	25/0	2/5	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i194 巨大コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	30/0	4/6	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i195 吸血コウモリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	38/0	5/8	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	3	なし

i196 ゴキブリ



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	16/0	1/1	0	50/50/0/100	95/95/95/95	0	0	なし

i197 鬼蜘蛛



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	30/0	2/4	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i198 毒蜘蛛



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	36/0	4/6	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i199 蛇



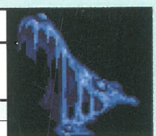
特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	37/0	2/17	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	5	なし

i200 巴蛇



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	45/0	7/22	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	5	なし

i201 粘液獣



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	16/0	5/999	0	50/50/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i202 豚男



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/盗賊	55/0	7/21	F099	35/65/20/80	0/0/0/0	500	5	なし

i203 犬男



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	56/0	9/22	F100	15/85/20/80	0/0/0/0	500	8	なし

i204 餓鬼



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/盗賊	90/0	8/24	F095	20/80/40/60	0/0/0/0	1000	0	なし

i205 猫叉



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	113/32	12/24	F096	50/50/0/100	0/0/0/10	1000	0	C027/F096

i206 狼男



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	76/0	32/23	0	20/80/20/80	60/60/60/60	0	10	なし

i207 馬腹



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	80/0	34/26	0	20/80/20/80	0/40/0/40	0	10	なし

i208 食人鬼



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	161/0	42/81	0	0/100/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i209 大入道



特性	HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	220/0	47/101	0	0/100/0/100	0/0/0/0	0	0	なし

i210 巨人



特性	戦士/戦士		
HP/MP	187/0	攻/防	57/109
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	50/50/50/50	魔法防御 善/悪/秩/混	0/0/0/0
金	0	使用アイテム	なし

i211 酒呑童子



特性	戦士/魔法		
HP/MP	386/61	攻/防	63/146
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	30/70/15/85	魔法防御 善/悪/秩/混	2/6/0/8
金	300	使用アイテム	e001/e011

i212 骸骨男



特性	戦士/戦士		
HP/MP	42/0	攻/防	21/5
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/0/0/0
金	0	使用アイテム	なし

i213 首なし武士



特性	戦士/戦士		
HP/MP	191/0	攻/防	47/84
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	5/60/15/60
金	0	使用アイテム	なし

i214 動死体



特性	戦士/戦士		
HP/MP	38/0	攻/防	11/15
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/0/0/0
金	0	使用アイテム	なし

i215 食屍鬼



特性	戦士/戦士		
HP/MP	47/0	攻/防	15/9
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/0/0/0
金	0	使用アイテム	なし

i216 塚人



特性	魔法/戦士		
HP/MP	30/40	攻/防	20/19
アイテム	A034	確率	100
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/40/40/40
金	5	使用アイテム	e027/e028

i217 幽霊



特性	魔法/戦士		
HP/MP	87/0	攻/防	20/10
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	30/95/70/90
金	0	使用アイテム	なし

i218 スジキトリ



特性	戦士/魔法		
HP/MP	97/162	攻/防	30/27
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/60/60/60
金	0	使用アイテム	e026/e027/e028

i219 魂鬼



特性	魔法/戦士		
HP/MP	86/34	攻/防	28/34
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/60/60/60
金	0	使用アイテム	e028

i220 フイシモン



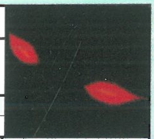
特性	魔法/魔法		
HP/MP	101/45	攻/防	25/31
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	0/100/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/70/20/70
金	0	使用アイテム	e001/e027

i221 飛緑魔



特性	戦士/戦士		
HP/MP	42/64	攻/防	11/23
アイテム	0	確率	0
性格 善/悪/秩/混	50/50/0/100	魔法防御 善/悪/秩/混	0/60/30/50
金	0	使用アイテム	e027/e028

j222 家鳴り



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	287/83	55/169	0	50/50/0/100	0/30/15/50	0	0	e001/e011/e027/e028

j223 人魂



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	72/0	22/14	0	0/100/0/100	0/60/15/60	0	0	なし

j224 夢魔



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	47/0	12/8	0	31/69/22/78	0/0/0/0	0	0	なし

j225 天の邪鬼



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	100/0	10/15	0	12/88/10/90	0/6/0/5	0	0	なし

j226 宝の番人



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	63/0	19/37	0	68/32/78/22	10/5/10/5	0	20	なし

j227 河童



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	107/0	30/64	0	68/32/78/22	0/0/0/0	0	5	なし

j228 水虎



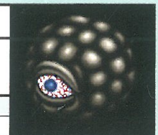
特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	76/0	39/74	0	50/50/70/30	10/10/0/10	0	8	なし

j229 鳥人



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/戦士	51/0	25/24	F096	0/100/20/80	0/0/0/0	2000	0	なし

j230 飛翔眼



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
魔法/魔法	418/101	70/192	0	0/100/0/100	0/80/30/80	0	1333	e011/e012/e027/e028

j231 八股の大蛇



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
魔法/戦士	444/46	83/196	F106	0/100/0/10	0/0/0/0	2000	1200	e011/e012/e013

j232 黒犬



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	421/33	68/189	F098	20/80/0/100	5/10/5/30	2000	0	e011/e012

j233 犬神



特性	HP/MP	攻／防	アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混	確率	金	使用アイテム
戦士/魔法	499/55	66/192	F098	100/0/100/0	40/35/5/35	2000	0	e001/e002/e005

i234 海龍

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
391/31	78/170

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	20/80/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i235 びっくり箱

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
102/0	12/81

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	24/76/0/100	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
0	1	なし

i236 コウモリ男

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
76/0	43/93

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	0/100/50/50	0/25/15/45

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i237 七人同行

特性：戦士/魔法



HP/MP	攻／防
149/32	38/81

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/40/60	10/10/6/10

確率	金	使用アイテム
0	3	e026/e027

i238 警備兵

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
199/0	38/75

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	60/60/60/60

確率	金	使用アイテム
0	0	なし

i239 忍者

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
61/0	84/15

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F095	29/71/15/85	5/5/5/5

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

i240 落ち武者

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
134/0	35/127

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F096	50/50/0/100	0/0/0/10

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

i241 陰陽師

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
44/83	7/17

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F096	50/50/50/50	25/25/25/25

確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e002/e011/e025/e026

i242 僧侶

特性：僧侶/戦士



HP/MP	攻／防
67/57	22/70

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F096	50/50/100/0	5/5/15/0

確率	金	使用アイテム
500	0	e001/e019/e026

i243 泥棒

特性：盗賊/戦士



HP/MP	攻／防
56/0	19/85

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
F093	26/74/12/88	0/0/0/0

確率	金	使用アイテム
500	0	なし

i244 日紫ハンター

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
231/0	46/61

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	40/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	200	なし

i245 日紫山賊

特性：戦士/戦士



HP/MP	攻／防
231/0	46/69

アイテム	性格 善／悪／秩／混	魔法防御 善／悪／秩／混
0	50/50/78/22	40/40/40/40

確率	金	使用アイテム
0	200	なし

i246	特性	戦士/戦士
盗賊の手下		



HP/MP	攻/防		
231/0	46/84		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	50/50/78/22	40/40/40/40	
確率	金	使用アイテム	
0	200	なし	

i247	特性	魔法/戦士
九尾のキツネ		



HP/MP	攻/防		
648/307	74/232		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	82/18/80/20	30/5/40/10	
確率	金	使用アイテム	
0	3000	e001/e002/e005/e020	

i248	特性	戦士/戦士
肉人		



HP/MP	攻/防		
527/0	1/1		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	30/70/30/70	20/20/20/20	
確率	金	使用アイテム	
0	0	なし	

i249	特性	戦士/戦士
ツチノコ		



HP/MP	攻/防		
40/0	7/20		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	50/50/0/100	0/0/0/60	
確率	金	使用アイテム	
0	20	なし	

i250	特性	戦士/戦士
恐竜		



HP/MP	攻/防		
1111/0	88/218		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
C058	50/50/0/100	5/5/0/20	
確率	金	使用アイテム	
5000	50000	なし	

i251	特性	
鎌イタチ		



HP/MP	攻/防		
613/0	71/179		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	22/78/32/68	0/0/0/0	
確率	金	使用アイテム	
0	6000	なし	

i252	特性	戦士/僧侶
烏天狗		



HP/MP	攻/防		
102/0	37/100		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	50/50/78/22	0/0/15/0	
確率	金	使用アイテム	
0	20	F095	

i253	特性	戦士/僧侶
悪天狗		



HP/MP	攻/防		
126/45	42/110		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	0/100/40/60	0/0/0/0	
確率	金	使用アイテム	
0	50	e028	

i254	特性	魔法/戦士
鞍馬天狗		



HP/MP	攻/防		
136/63	47/120		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	75/25/65/35	0/0/0/0	
確率	金	使用アイテム	
0	100	e003/e004	

i255	特性	戦士/戦士
鼻高天狗		



HP/MP	攻/防		
212/105	57/130		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	20/80/50/50	5/0/0/0	
確率	金	使用アイテム	
0	200	e001/e010/e019/e026	

イベント

k256	特性	戦士/戦士
天の使者		



HP/MP	攻/防		
99999/200	80/200		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	50/50/50/50	50/50/50/50	
確率	金	使用アイテム	
0	0	なし	

k257	特性	
フォロアサーチ		



HP/MP	攻/防		
90/0	38/103		
アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	
0	0/100/0/100	10/10/10/10	
確率	金	使用アイテム	
0	0	なし	

k258 特性 戦士/魔法

イモータル



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
500/300	90/200	0	50/50/50/50	10/10/10/10	0	0	b124

k259 特性 戦士/戦士

アンゴルモア



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
904/303	109/255	L017	0/100/0/100	20/40/20/40	10000	0	なし

k260 特性 戦士/戦士

ヴァッサゴ



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
1003/404	116/258	L017	0/100/0/100	30/50/30/50	10000	0	なし

k261 特性 戦士/戦士

セムイ



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
1103/500	106/251	T072	0/100/0/100	20/50/20/40	10000	0	なし

k262 特性 戦士/戦士

アークメイヤー



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
1505/607	114/267	B052	0/100/0/100	30/60/30/60	10000	0	なし

k263 特性 戦士/戦士

バイドゥラーク



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
1999/706	122/271	0	0/0/0/0	50/50/50/50	10000	0	なし

k264 特性 魔法/僧侶

ネクロマンサー



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
322/320	95/153	F070	50/50/50/50	60/60/60/60	9000	0	e005/e011/e012/e025/e026/e028

k265 特性 魔法/戦士

シルフ



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
580/413	69/182	f033	50/50/100/0	60/60/90/0	9000	0	e001/e002/e003/e007

k266 特性 魔法/戦士

サラマンダー



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
515/392	97/201	f034	50/50/0/100	60/60/0/90	9000	0	e011/e012/e013/e014/e015/e016

k267 特性 魔法/僧侶

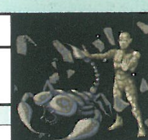
ウィンディーネ



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
677/425	78/202	f035	100/0/50/50	90/0/20/20	9000	0	e019/e024

k268 特性 魔法/戦士

ベヒモス



HP/MP	攻/防	アイテム	性格 善/悪/秩/混	魔法防御 善/悪/秩/混	確率	金	使用アイテム
613/369	83/219	f036	0/100/50/50	0/99/70/70	9000	0	e013/e014/e015/e016/e027/e028

LUNATIC DAWN
Passage of The Book

ルナティックドーン
前途への道標
[公式ガイドブック]

この本の内容およびゲームの解き方などについてのお問い合わせには、お答えできませんので、ご了承ください。

1997年5月8日　初版発行

執筆	有限会社すたじお実験室
	遥　遠志
	三日月　迅
編集	株式会社グレイル
本文デザイン	ROOM SIN
カバーデザイン	株式会社ゼスト　デザイン制作部
監修	株式会社アートディンク
発行人	神田英雄
編集人	豊田素行
発行所	株式会社ゼスト
	〒104 東京都中央区新川1-16-14
	アクロス新川ビル アネックス6F
	TEL：03-5543-0616 FAX03-5543-0617
	郵便振替：00160-7-103634
印刷製本	図書印刷株式会社

LUNATIC DAWN
Passage of The Book

ZEST
発行／株式会社ゼスト